K

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Anno VII n. 6 - GIUGNO 1995 - L. 6.000

SPECIALE ANTEPRIME

BURIED IN TIME
UN'AVVENTURA OLTRE IL TEMPO

WING COMMANDER IV

DIETRO LE QUINTE DEL NUOVO CAPOLAVORO ORIGIN

LAST DYNASTY

L'ATTESISSIMO GIOIELLINO DELLA COKTEL VISION

Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP Roserio

ISSN 1122-1313
50006
9 771122 131002

RECENSIONI

- X-COM: TERROR FROM THE DEEP • 1830 • PYROTECHNICA • THE LAST BOUNTY HUNTER • SUPER WING COMMANDER • BALDIES • TANK COMMANDER • CASINO TOURNAMENT • SLIPSTREAM 5000 • DAEDALUS ENCOUNTER • NIGHT TRAP • SKIDMARKS 2 • NBA LIVE '95

TNT
WING COMMANDER 3
MORTAL KOMBAT 2
KYRANDIA 3

QUATTRO PAGINE DI GABOLE E TRUCCHI

THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

SUPER SKIDMARKS — AMIGA 79900

AMIGA 69900 / CD32 59900

BASE Jumpers — AMIGA 69900 / A1200 69900

Championship MANAGER ITALIA '95 — AMIGA 69900 / PC 69900

DAWN PATROL — AMIGA 79900 / CDROM 99000 / PC 99000

EA SPORTS FIFA — AMIGA 55000 / CDROM 99900 / PC 89000

KINGPIN ARCADE SPORTS BOWLING — AMIGA 39900 / CD32 49900

SHADOW FIGHTER — AMIGA 69000 / A1200 69000 / CD32 69000

DARK FORCES — CDROM 99900

FRONT LINES — CDROM 89900 / PC 89900

HIGH SEAS TRADER — A1200 79900 / CDROM 89900 / PC 89900

IRON ASSAULT — CDROM 89900

CDROM 99900

CDROM 69000 / PC 79900

TOWER ASSAULT — AMIGA 49900 / CDROM 89900 / PC 79900

METAL MARINES — PC 89900

AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	39000	
A10 TANK KILLER	39000	
AKIRA	79900	
ALADDIN	79900	
ALIEN BREED 2	69900	79000
ARCADE POOL	49900	
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39000	
ATR - ALL TERRAIN RACING	69900	
AWARD WINNERS PLATINUM	79900	
B17 (BUDGET EDITION)	49000	
BANSHEE	59000	
BASE JUMPERS	69900	69900
BATTLE OF BRITAIN	79900	
BEAUJOLLY COMPILATION	79900	
BENEATH A STEEL SKY	99900	
BEST OF THE BEST	TEL.	
BLOODNET	69900	79000
BODY BLOWS 2	69900	69000
BRIAN THE LION	59000	
BUMP'N'BURN	69900	
BURNING RUBBER	59900	59900
BURNTIME	59900	59900
CAMPAIGN 2 (BUDGET EDITION)	39900	
CANNON FODDER II	79000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	69900	
CHAOS ENGINE	69900	59000
CHRISTMAS LEMMINGS 94	79000	
CIVILIZATION	109900	99900
CLASSIC COLLECTION : DELPHINE	69000	
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	69000	
CLOCKWISER	49900	
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	59900	
COMBAT AIR PATROL	49900	
COMBAT CLASSICS 3	79000	
COOL SPOT	69900	
COSMIC SPACEHEAD	59900	
CRYSTAL DRAGON	69900	
CURSE OF ENCHANTIA	39000	
CURSE OF ENCHANTIA 2	TEL.	
CYBER PUNK	59000	
CYTRON	49900	
DARKMERE	69900	
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39900	
DAWN PATROL	79000	
DETROIT	79000	
DIGGERS	89000	
DRAGONSTONE	79900	
DREAMWEB	89900	79000
EMBRYO	69900	
EPIC	39000	
EUROPEAN CHAMPIONS (BUDGET EDITION)	39000	
EYE OF THE BEHOLDER III	49900	
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39900	
F117A NIGHTHAWK	39000	
FANTASY MANAGER	49000	
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49900	49900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	55000	
FLY HARDER	39900	
FOOTBALL GLORY	59000	69000
FORMULA 1 WORLD CHAMP. EDITION	59900	
FRONTIER - ELITE II	79900	
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69900	
GLOBDULE	59900	
GOBLINS III	89900	
GUARDIAN	69000	
GUNSHIP 2000	39000	79000
HEIMDALL II	79900	79900
HIGH SEAS TRADER	79900	
HIRED GUNS	79900	
HISTORY LINE 1914-1918	79000	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89900	89900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	79000	
ISHAR 3	69000	79000
IT'S CRICKET	69900	
JAMES POND III	69900	
JET STRIKE	59000	69900
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	49900	
K240	69900	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59900	69900
KID CHAOS	59900	
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49900	
KING'S QUEST VI	79900	
KING'S TABLE	79900	
KINGMAKER	89900	
LAST ACTION HERO	69900	
LEGACY OF SORASIL	59900	
LEGENDS OF VALOUR (BUDGET EDITION)	39900	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69000	
LIVING PINBALL	TEL.	
LORDS OF THE REALM	79000	79000
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69900	
MONKEY ISLAND 2	119900	
MORPH	59900	69000
MORTAL KOMBAT 2	69900	
MR BLOBBY	49900	
MR NUTZ	49900	
NICKY 2	TEL.	
OUT TO LUNCH	69900	
OVERLORD	69900	
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	49900	
PERIHELION	69900	
PGA EUROPEAN TOUR	59900	69900
PGA TOUR GOLF	59900	
PINBALL FANTASY	69900	
PINBALL ILLUSION	69900	
PINKIE	69900	
POWERDRIVE	69900	
PREMIER MANAGER 3	59900	59000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	69900	
PRIME MOVER	79900	
QUIK	59900	
RALLY CHAMPIONSHIP	69900	69900
REUNION	79900	79900
RISE OF THE ROBOTS	89900	99900
ROADKILL	69900	
RUFF & TUMBLE	59900	
RYDER CUP	TEL.	59000
SABRE TEAM	69900	
SECOND SAMURAI	79900	79900
SEEK AND DESTROY	49900	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49900	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79900	
SHADOW FIGHTER	69900	69900
SHADOW WORLDS	29900	
SHAQ-FU	49900	69900
SIERRA SOCCER	69900	
SILLY PUTTY 2	29900	
SIM CITY / GRAPHICS	39900	
SIM CITY 2000	79900	
SIM CLASSIC	79900	
SIM LIFE	39900	39900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89900	99900
SIMON THE SORCERER II	TEL.	
SKELETON KREW	79900	
SOCCER KID	69900	
SOCCER SUPER STARS	89900	89900
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39900	
SPEEDBALL 2	39900	
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY -	79000	
STARLORD	99000	
STRIP POT	59000	
SUBWARS 2050	89900	
SUPER LEAGUE MANAGER	69900	69900
SUPER SKIDMARKS	79900	
SUPER STARDUST	79900	
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	79900	
SUPERFROG	79900	
SYNDICATE	89000	
T-RACER	TEL.	
TACTICAL MANAGER	69900	
TACTICAL MANAGER ITALIA	59900	
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	49900	
TEAM YANKEE	39900	
TENSAI	TEL.	
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	59900	
THE BLUE & THE GRAY	79000	
THE CARL LEWIS CHALLENGE	79000	
THE CLUE	69900	69900
THE LION KING	79900	
THE PATRICIAN	49900	
THE SETTLERS	89900	
THEATRE OF DEATH	79900	
THEME PARK	79000	89900
TOP GEAR 2	59000	59000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39000	39000
TOTAL CARNAGE	69900	69900
TOWER ASSAULT	49900	
TRADERS	TEL.	
TROLLS	39000	39000
TURBO TRAX	TEL.	
TURNING POINTS	79900	
UFO	79900	
UNIVERSE	79900	
URIDIUM 2	69900	
VALHALLA	79000	
VIKINGS	29000	
VITAL LIGHT	69900	
VOYAGES OF DISCOVERY	49900	
WALKER	69900	
WAR IN THE GULF	49900	
WATERWORLD	TEL.	
WEMBLEY SOCCER	TEL.	
WHIZZ	69900	
WILD CUP SOCCER	55000	
WIZ'N'LIZ	69900	
WIZKID	39900	
WONDER DOG	49900	
ZEEWOLF	69000	
ZONE WARRIOR	79900	
ZONKED	79000	

AMIGA CD32™

ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	29000
AMERICAN FOOTBALL	49000
ARCADE POOL	39900
ATR - ALL TERRAIN RACING	59900
BANSHEE	69900
BATTLETOADS	59900
BENEFACTOR	69000
BRIAN THE LION	49000
BUBBA'N'STIX	59900
BUBBLE AND SQUEAK	69000
BUMP'N'BURN	69900
CANNON FODDER	69900
CAPTIVE 2/LIBERATION	49000
CASTLES II	59000
CHAMBERS OF SHAOLIN	19000
CHAOS ENGINE	69900
CHUCK ROCK	49900
DARKSEED	79900
DEFENDER OF THE CROWN 2	59000
DENNIS THE MENACE	49900
DISPOSABLE HERO	69900
DRAGONSTONE	79900
EXTRACTORS	59900
FIELDS OF GLORY (VERS. INTEGRALE)	69000
FIRE FORCE	59000
FLINK	69900
FRONTIER - ELITE II	69900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69900
FURY OF THE FURRIES	79900
GLOBAL EFFECT	39000
GUARDIAN	69900
GUNSHIP 2000	79900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69900
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49900
JAMES POND III	79900
JET STRIKE	59900
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	43000
JUNGLE STRIKE	69900
KID CHAOS	69900
KINGPIN	49900
LABYRINTH OF TIME	29000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59900
LAST VIKINGS	49900
LEGACY OF SORASIL	69900
LEMMINGS	49900
LITIL DIVIL	69900
LOTUS TRILOGY	59900
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69900
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES	69900
MORPH	79900
NAUGHTY ONES	59900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79000
OVERKILL & LUNAR-C	19000
PGA TOUR GOLF	59000
PINBALL FANTASY	79900
PINBALL ILLUSION	69900
PINKIE	79900
POWERDRIVE	69000
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	59000
QUIK	79900
RALLY CHAMPIONSHIP	79900
RISE OF THE ROBOTS	79900
ROADKILL	69000
RYDER CUP	69900
SABRE TEAM	69900
SEEK AND DESTROY	39000
SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 92/93	39000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49000
SEVEN GATES OF JAMBALA	69900
SHADOW FIGHTER	69000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89900
SKELETON KREW	69900
SLEEPWALKER	59000
SOCCER KID	59900
SOCCER SUPER STARS	89900
SPORT FOOTBALL	49900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69900
STRIP POKER	69900
SUBWARS 2050	79900
SUPER STARDUST	79900
THE CLUE	59900
THE LOST VIKINGS	49000
THEME PARK	69000
TOTAL CARNAGE	69900
TOWER ASSAULT	69000
TOWN WITH NO NAME	89000
TROLLS	64900
UFO	59900
ULTIMATE BODY BLOWS	79900
UNIVERSE	69000
VITAL LIGHT	69900
WHIZZ	79900
WILD CUP SOCCER	59000
ZOOL 2	69900

Vieni a far parte del QUEEN CLUB e scoprine tutti i vantaggi !

Con il tuo primo acquisto riceverai la spilla oro del Club, il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

QUEEN COMPUTER MAGAZINE PC

QUEEN COMPUTER MAGAZINE CONSOLE

The Story of Thor

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

sommario

Avevamo strombazzato di una serie di sorprese nel numero scorso, ed eccoci puntualmente a tenere fede a quanto strillato. Ragazzi, abbiamo Last Dynasty in anteprima planetaria, con un'intervista esclusiva all'autore Silvan Schimdt. Inoltre nella pagina centrale troverete il posterone panoramico. Sorpresi? E non sapete ancora cosa vi attende nel prossimo numero...

Buried in Time a pag. 23

The Last Dinasty a pag. 34

Slipstream 5000 a pag. 60

Daedalus Encounter a pag. 66

TNT a pag. 93

73

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 20149 MILANO
Tel: 02/48008852-3 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Massimo Carboni

team Editoriale: Davide Puntel, Mauro Castaldi, Danilo Rocca, Mary Viganò, Claudio Somazzi, Max Pantani, Riccardo Giletta, Luca Fassina, Scarlet, Silver Surfer, Fantadirò, Parsifal, Enrico Ernst

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri, via Asiago,45 Milano

STAMPA
A. Pizz i S.p.A. via A. Pizzi, 14 Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio 6/A 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

DIRETTORE RESPONSABILE
Vittorio Viterbo

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tal. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia oppure a SLI Srl - Servizi Logistici Integrati- Via Po, 3 - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale Nn. 15723208.
Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali.
La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

NEWS

LORD OF MIDNIGHT

Il mondo intero è sull'orlo della rovina totale. I valorosi cavalieri sono stati chiamati per attraversare la terra di Bloodmarch. E' qui che giace il talismano più potente conosciuto dall'umanità. Chi ne entrerà in possesso governerà il reame! Questo il gustoso prologo di questo nuovo rolegame della Domark. Grfica in texture mapping 3D e ben 24 personaggi diversi, ognuno dei quali dotato di caratteristiche proprie, rappresentano i punti di forza del gioco.

SUPER KIT SIM CITY 2000

Tutti gli amanti del più grande gioco di simulazione di tutti i tempi, alludo a Sim City 2000, potranno esultare. Infatti la Apogeo ha pubblicato un manuale con tanto di floppy allegato che consente di aggiungere nuovi scenari e nuove mappe al caro SIM 2000. Potrete scegliere tra San Pietroburgo 1917, Leningrado 1943, Lovecity, Ignorantia, Futucity e Ecotown. Inoltre, troverete anche le mappe di Napoli e Venezia. Ma non è finita qui; troverete anche codici segreti per guadagnare in un batter d'occhio un bel mucchio di dollaroni senza colpo ferire, potendo così costruire una città molto più ricca di risorse.

GARA AUTOMOBILISTICA IN 3D DA TEAM 17

Ad ottobre vedrà la luce il primo gioco corsaiolo della Team 17 in 3D, caratterizzato da una grafica in texture-mapped veramente superba, almeno a giudicare dalle prime immagini. Il gioco dovrebbe girare su un 486 a 33Mhz e svilupparsi su 20 circuiti differenti ambientati nelle gole di grandi canyon. E' prevista la possibilità di giocare in rete fino ad un massimo di sei giocatori.

Apache Longbow

Per un errore di redazione nel numero 71 di K, uscito nel mese di aprile abbiamo recensito il nuovo simulatore di elicottero della Digital Integration come Apache Gunship. In realtà il gioco verrà distribuito con il nome di Apache Longbow. Non ci siamo sbagliati, invece, sulla grafica e i pregi emersi in sede di recensione, che rimangono validi in tutto il loro splendore. Perché, Apache Gunship o Longbow, questo rimane un grandissimo simulatore di elicottero!

NEWS

Anno del Consumatore 1994/95

Finalmente il concorso indetto dalla C.T.O. "Anno del Consumatore 1994 1995" ha un vincitore: il suo nome è Giovanni Murabito di Messina. Si è aggiudicato il primo premio consistente in 50 milioni in gettoni d'oro (beato lui) con i quali potrà acquistare qualcosa come 600-700 giochi - secondo stime approssimative fatte in redazione appena appresa la notizia. A Giovanni vanno tutte le nostre felicitazioni, ricordando che a parte i 50 milioni del primo premio ci sono altri 100 premi di un milione l'uno a disposizione di tutti i fedelissimi acquirenti di prodotti CTO (perlomeno di quelli estratti).

JET SUPERSONICI

Da Missions Studios, una simulazione di combattimento aereo comprendente numerose e appassionanti missioni in ogni parte del mondo. Jetfighter 3, questo il nome del gioiellino, si pregia di una realizzazione eccezionale e previlegia la giocabilità, con comandi estremamente semplificati, senza essere troppo esigente in fatto di hardware richiesto.

DAMOCLES

La spada di Damocles incombe su tutti i videogiocatori. A parte la pessima battuta, preparatevi a caricare sul vostro Pc, Damocles, una conversione da Amiga di un gioco che a prima vista non sembra entusiasmare troppo, direttamente dalla Psygnosis. Damocles è un'avventura spaziale sul genere Elite, per tutti gli appassionati del genere.

NHL HOCKEY PER GAME BOY

Dopo avere fatto la sua apparizione su un numero notevole di console, l'ottimo NHL si presenta anche su Game Boy; crediamo ne saranno rispettate le peculiari caratteristiche che ne fanno a pieno titolo, il gioco di hockey più bello del mondo.

AGUZZATE LA VISTA

Stereogrammi; immagini magiche che appaiono e scompaiono. Articolate su sfondi di colore, immagini e suoni si susseguono e si nascondono creando una impressione di profondità e una resa tridimensionale. "Immagini Magiche", edito da sybex, è un album di una cinquantina di pagine tutte dedicate alla comprensione e alla realizzazione degli stereogrammi. Il CD comprende il programma RD-Sdraw 2.1 con cui potrete darvi da fare e sperimentare sulla base di tavole esemplificative tutto il vostro estro, dando vita a immagini, in... vedibili.

DOOM SU SUPERNINTENDO

Il gioco dei giochi, il sanguinoso e satanico Doom, alfiere degli sparatutto, sbarca su Super Nintendo. Una diffusione a macchia d'olio, con una progressiva copertura del mercato videoludico per un gioco che sembra non conoscere l'usura del tempo.

Anche qui la solita dotatissima fornitura di armi ammazzademoni; con pistole, lanciamissili e il più classico fucile a pompa.

Una buona versione realizzata mantenendosi molto aderenti all'originale.

Per il più classico dei video giochi in soggettiva, la fedeltà all'originale, innanzitutto.

LORNE PETERSON: IL FABBRICANTE DI SOGNI

Le sei del mattino, la sveglia suona. A fatica la raggiungo col classico martellone e le chiedo gentilmente di smetterla. Ma perché mai l'avrò puntata a quell'ora? Proprio mentre sto per ricongiungermi a Morfeo mi illumino di immenso: il treno, San Marino, Lorne Peterson!
In viaggio cerco di immaginarmi come sarà questa persona che in quasi trent'anni di collaborazione con George Lucas ha creato e diretto gli effetti speciali di tutti i più grandi film della storia del cinema: dalla trilogia di Guerre Stellari a Jurassic Park, passando per la trilogia di Indiana Jones che, con *Il Tempio Maledetto* gli ha regalato un Oscar.
Arrivo al Cinema Teatro Turismo durante una delle tante conferenze che Peterson terrà nel week end, svelando ai fortunati presenti molti segreti dei grandi film che ci hanno appassionato in questi anni. E' per le strade di San Marino che riesco a "placcare" Lorne e a discutere con lui sul suo lavorar-giocando.

Come è iniziato tutto?
"Ho frequentato una scuola d'arte e adoravo fare sculture tridimensionali: vedere le tue idee nascere dal nulla... ti da uno strano senso di potenza. In seguito ho lavorato come disegnatore industriale e designer. Il passo al modellismo è stato breve".

Hai creato centinaia di modelli durante la tua carriera. Ora ti limiti a supervisionare i lavori?
"Assolutamente no. Dirigere i lavori comporta una grande responsabilità ma non ti concede molto divertimento. Mi piace manipolarle direttamente le mie creature.
In Hook, per esempio, ho curato personalmente le ali di Campanellino. Nel mio ultimo lavoro, il film Congo, ho lavorato per cinque mesi solo con due assistenti prima di assumere altri collaboratori".

Qual è l'aspetto migliore di questo lavoro e quale il peggiore, o più difficile?
"Sicuramente la creatività. Per entrambe le risposte. Spesso capita che un regista o uno sceneggiatore vengano da me e mi chiedano qualcosa, aspettandosi che io abbia già la risposta pronta.
Una volta, durante le lavorazioni di Poltergeist, mi chiesero "cosa faresti con la casa" (la scena dell'implosione finale, ndr.). Io dissi: "Avete presente cosa fanno i maghi con la bacchetta che si trasforma in fiore? potremmo fare l'inverso".
Io avevo solo lanciato un'idea, ma la risposta fu: "Ok, bello: fallo!". Non sapevo neanche da che parte cominciare. Il bello del nostro lavoro è proprio qui. Tutti vogliono gli effetti finali, ma per arrivarci le cose te le devi immaginare. Il fuoco e l'acqua sono due cose che danno parecchi problemi ai modellisti perché è molto difficile renderli in scala. Per la scena dell'acqua che esplode dalla montagna di Indiana Jones e il Tempio Maledetto, per esempio, abbiamo costruito un grande muro finto con un'enorme serbatoio alle spalle. Una volta che l'acqua raggiungeva lo sbocco esterno, veniva contrastata da un

"Abbiamo risolto il mio problema retroilluminando una vasca piena di glicerina"

Lorne con un amico: Chewbacca?

forte getto di aria compressa per nebulizzarla e rendere al meglio l'effetto. Sempre per quel film, Spielberg si sveglia una mattina e mi chiede della lava (per la scena del sacrificio, ndr.). Per quell'occasione abbiamo risolto il problema retroilluminando con dei fari rossi e gialli una vasca di glicerina sulla quale abbiamo fatto cadere della polvere di carbone. Per il nuovo Congo, invece, il regista mi ha chiamato e mi ha detto: "Voglio della lava più vera di quella vera". Quando gli ho proposto la "mia" lava, per tutta risposta mi ha sommerso con le pellicole di tutti i film che avevano scene di eruzioni vulcaniche. Li ho visionati tutti e, quando ho trovato un documentario su una vera eruzione l'ho chiamato per fargli notare l'errore. Sai cosa mi ha risposto? Che non c'erano sbagli. La "sua" lava avrebbe dovuto essere ancora migliore".

Cosa ti senti di dire ai giovani che decidono di seguire questa strada?

"Io personalmente ho cominciato con le pubblicità. E' un ottimo campo che permette di farsi le ossa. Mi sembra che a Roma, a "cinecìtte" (sì, lo so, voleva dire Cinecittà ma non vi sembra bello detto così? ndr.) abbiano organizzato qualcosa del genere. Di sicuro chi inizia questo mestiere ha bisogno di un George Lucas della situazione che li diriga ed incanali le loro energie nel migliore dei modi".

Che importanza rivestono i computer nel vostro lavoro?

"Li utilizziamo molto. Al momento siamo nell'ordine del 50% per gli effetti computerizzati e, 50 per i modellini per quanto riguarda i film ed un 35 a 65 per le pubblicità. Personalmente, a casa abbiamo un IBM che per viene utilizzato per la contabilità e per pagare le tasse. Sono un po' all'antica, sostengo che per quanto un computer sia perfetto non potrà mai sostituire quel "non so che" che puoi fare solo con le tue mani. E poi il lavoro stesso mi da ragione: sino a qualche anno fa eravamo sette, dieci modellisti. Ora all'Industria Light & Magic siamo trentacinque, con un'età che varia dai ventidue ai cinquantaquattro anni. E' importante dire che siamo aperti a tutti, se c'è talento. Abbiamo grafici che vengono dalla Germania, dall'Australia, dalla Spagna. Lo staff dei modellisti è saturo, ma mi sembra cercassero nuovi grafici...".

Aria di nuovi progetti in casa Lucas?

"Come sempre, del resto. Quando sono partito c'era un gran fervore attorno ai nuovi lavori da prendere per il post Congo. Si parlava di una mezza dozzina di progetti ma ho imparato che nel nostro mestiere non c'è nulla di sicuro sino a quando non si firma la "carta". So per certo che sino a quest'estate farò un po' di pubblicità, poi in autunno si ricomincerà con i film".

Si parla anche della nuova trilogia di Guerre Stellari...

"Probabilmente verrà sfruttato il ventennale dal primo episodio. Mi sembra si parlasse del 1997. Di sicuro sarà un flash back antologico sull'amicizia di Darth Vader e Obi-Wan-Kenobi. Molto probabilmente della serie conosciuta rimarranno soltanto i robot

FILMOGRAFIA DI LORNE PETERSON
COME MODELLISTA, SUPERVISORE E DIRETTORE MODELLISTICO.

1977 * Guerre Stellari - D
1980 * L'Impero Colpisce Ancora - S
1981 * I Predatori dell'Arca Perduta - S
* Il Drago del Lago di Fuoco - S
1982 * Poltergeist - S
* E.T. - S
1983 * Il Ritorno dello Jedi - S
1984 * Indiana Jones e il Tempio Maledetto - S
* L'Avventura degli Ewok - D
1984 * Starman - M
1985 * I Goonies - M
* Ewok: La Battaglia di Endor - D
* Piramide di Paura - S
1986 * Labyrinth - M
1987 * Star Tours (simulatore per Disneyland) - S
* Batteries Not Included - S
1988 * Willow - D
1989 * Caddyshack - D
* The Burbs - D
* Ghostbusters II - D
* Abyss - M
1990 * Joe Contro il Vulcano - D
* Caccia a Ottobre Rosso - M
* Ghost - S
* Space Race (simulatore con Showcan) - M
1991 * Hook - S
1992 * Alien Encounter (simulatore con Showcan) - M
* Alive - M
1993 * Fire in the Sky - M
* Jurassic Park - M
1994 * Generazioni - D
1995 * Congo - M

R2D2 e C3PO

Nessuno sa molto sullo script attuale, c'è parecchio segreto attorno alla sua stesura. George Lucas è al lavoro ma non si parla ancora di versione cinematografica del racconto: niente sceneggiatura, niente film".

Quando tornerai ancora a trovarci?

"Io adoro l'Italia. Compatibilmente con i miei impegni, negli ultimi vent'anni sono venuto a visitarla tre, forse quattro volte. La prossima volta sarebbe interessante portare anche gli esperti della computer grafica per ampliare ulteriormente il discorso".

Una curiosità: che effetto fa stringere tra le mani un Oscar?

"Ti senti come se tu fossi una bottiglia di champagne: fai le bollicine! La cosa buffa è che nella mia vita non vedi spesso gente famosa. Lì ero al tavolo con Grace Jones. C'era vicino a me anche Bruce Willis... lui è venuto una volta a curiosare nel mio regno. Anche Daryl Hannah, ma solo per soddisfare qualche curiosità".

Esiste un indirizzo a cui chi fosse interessato ad avere ulteriori informazioni e pareri può contattarti?

"E' quello della ILM: P.O. Box 2459 San Raphael - 94912 California. U.S.A. ovviamente.

Luca Fassina

WING COMMANDER IV
THE PRICE OF FREEDOM

E' ancora fresco il ricordo di Wing Commander III, che già si parla del suo successore. E non sono solo voci, la magica scatoletta cellophanata con la scritta Wing Commander IV rischia di invadere i negozi in tempi brevi...

Finalmente la guerra tra umani e Kilrathi è giunta alla fine, dopo tre combattutissimi episodi, e come succede in tutte le avventure i buoni hanno vinto. E si da il caso che in questa trilogia della Origin i buoni siano rappresentati proprio dagli umani.
Okkei, allora tutto a posto. Questo avvenimento storico parrebbe chiudere per sempre la serie di Wing Commander, i Kilrathi per molto tempo non rappresenteranno più una minaccia... sembrerebbe giunto il momento per tirare fuori i calici e lo champagne, naturalmente sintetico ma ugualmente godibile al palato. E invece...
Gli abitanti del "Mondo Estremo" scoperto all'epoca delle esplorazioni umane e facenti parte della federazione. Hanno considerato una grave provocazione il fatto di non avere un diritto di rappresentanza nella Confederazione. Come risposta a questo presunto affronto sembra che ultimamente abbiano preso ad attaccare le navi della Confederazione.
Il colonnello Christopher Blair alla notizia rischia il soffocamento da champagne, e

Chi pensava che la saga dei Kilrathi fosse finita aveva ragione! Ma Wing Commander continua!

naturalmente si accolla il compito di ristabilire i normali rapporti diplomatici, e di minimizzare gli incidenti fin'ora occorsi scongiurando così quella che potrebbe diventare una vera e propria guerra civile all'interno della Confederazione.
Questo il prologo alla quarta avventura della Origin che naturalmente, partendo dall'esperienza accumulata in particolare in Wing Commander III, si propone di migliorare ulteriormente le caratteristiche tecniche dei precedenti capitoli della serie.
Wing commander è stato in assoluto il gioco più venduto di sempre negli Stati Uniti, un successo incredibile, che a fronte di un investimento di oltre quattro miliardi di dollari, ha veramente lasciato un segno nella storia vidoludica recente.
Bene; per questo quarto episodio l'investimento è stato ancora superiore!
Wing commander 3 è un ottimo gioco, la sua grafica è terrificante, ma nell'insieme non è perfetto: si può fare di meglio.
Tanto per incominciare le sequenze in full-motion, pur spettacolari finchè si vuole, lasciano poca possibilità di interazione al giocatore e richiedono per essere viste in tutto il loro splendore una configurazione di hardware assai preoccupante.
Lo stesso dicasi per le scene di volo e combattimento. A parte il fatto che anche qui la resa grafica in super VGA è apprezzabile solo a costo di un hardware molto potente, il tema del gioco che potrebbe sintetizzarsi nella frase: "Da solo contro l'universo" è mutuato da titoli celebri come Tie Fighter della Lucas Arts, come del resto alcune soluzioni in tema di engine.
Lo scopo è cioè quello di combattere da solo contro tutti, contando solo sulla propria mira e abilità. Insomma: un vola e spara senza pensarci troppo; qualcosa che finisce

Un budget faraonico, superiore ai 4 milioni di dollari già dilapidati per il terzo capitolo della saga

per avvicinarsi a un Doom a reazione.
Ma tutto questo e anche di più sarà migliorato in Wing commander IV.
Le missioni, tanto per fare un esempio, saranno più articolate. non sarete più da soli, ma alla guida di uno squadrone che deve concentrare gli attacchi su obiettivi diversificati e deve quindi sobbarcarsi anche l'onere non da poco di studiare le giuste strategie.
Inoltre per il nuovo episodio sono stati creati nuovi modellini e nuovi studi di lavorazione il tutto integrato con texture veramente realistiche che conferiscono al gico un impatto grafico ancora superiore.
Nuovo anche l'engine che dovrebbe aumentare ulteriormente la giocabilità e la manovrabilità del vostro fighter.
Anche la ripresa degli attori è stata modificata. Si è abbandonato il sistema di riprendere gli attori contro uno schermo verde ed inserire poi le loro immagini digitalizzate nello scenario grafico ricreato con il computer.
Tutto questo limitava non poco gli angoli delle inquadrature, rendendo meno realistico il mixer tra immagini filmate ed elaborazioni in texture del computer.
Inutile dire che tutto questo è stato possibile solo a fronte di investimenti faraonici, ma se tanto mi da tanto Wing Commander IV dovrebbe davvero polverizzare tutti i record di vendita.
Per quanto riguarda il cast, sono state avviate le trattative per la riconferma degli attori di WC3. Gli accordi sembrano a buon punto per il buon Mark Hamill, mentre la trattativa è aperta per Malcolm McDowell e Jhon Rhys-Davies.

QUANDO, QUANDO?

Calmi e tranquilli. Wing Commander IV dovrebbe essere pronto per Novembre, quindi grosso modo sarà la strenna natalizia del '95, sempre che non subentrino ritardi o altri problemi. Sarà naturalmente distribuito in formato CD-ROM (del resto con tutta quella grafica!) e non si garantisce che le cose migliorino effettivamente in termini di hardware. Temiamo infatti che il Pentium finisca per essere d'obbligo!

SIMM - CPU

Articolo	Prezzo
SIMM 1MB (30 CONTATTI)	75
SIMM 4MB (30 CONTATTI)	270
SIMM 4MB (72 CONTATTI)	290
SIMM 8MB (72 CONTATTI)	580
SIMM 16MB (72 CONTATTI)	1.090
CPU 486DX2-66 MHZ INTEL	270
CPU 486DX4-100 MHZ INTEL	470
CPU PENTIUM 75 MHZ INTEL	640
CPU PENTIUM 90 MHZ INTEL	840
CPU PENTIUM 100 MHZ INTEL	1.040

MOTHER BOARDS

Articolo	Prezzo
M/B DA 486SX A DX4-100 - CACHE 128KB EXP 256KB SLOTS: 3 VESA + 5 ISA / PENTIUM OVERDRIVE (RAM EXP 128MB - 4 SLOTS A 30PIN + 2 SLOTS A 72PIN)	170
M/B DA 486SX A DX4-100 - CACHE 128KB EXP 256KB SLOTS: 3 PCI + 5 ISA / PENTIUM OVERDRIVE (RAM EXP 128MB - 4 SLOTS A 72 PIN)	170
M/B DA 486SX A DX4-100 - CACHE 256KB EXP 512KB SLOTS: 1 VESA + 3 PCI + 2 ISA / PENTIUM OVERDRIVE CTRL VESA EIDE + MULTI I/O ON BOARD (RAM EXP 128MB - 4 SIMM 72PIN)	270
M/B PENTIUM 60-66-75-90-100 - CACHE 256KB EXP 1MB SLOTS: 4 PCI + 5 ISA / (RAM EXP 128MB - 4 SLOTS A 72	340

HARD DISKS E-IDE / FAST-ATA

WESTERN DIGITAL

Articolo	Prezzo
425MB/ 540MB WD EIDE	390/440
850MB/1GB WD EIDE	590/690
1,2 GB WD EIDE	790
420MB/ 540MB CONNER FAST ATA	340/390
850MB/1280MB CONNER FAST ATA	540/640
CONTROLLER VL-BUS/HDD EIDE + MULTI I/O	50
CTRL VL-BUS/EIDE + 16C550 PROMISE 2300	140
CONTROLLER PCI/HDD EIDE + CD ROM IDE	50
CONTROLLER PCI/SCSI-2 NXT92	150
CTRL PCI/IDE + CACHE EXP 16MB TEKRAM DC690C	300
CTRL ISA/SCSI-2 + CACHE EXP 16MB TEKRAM DC800	390
STREAMER 250MB / 340MB / 680MB + SW BACKUP	270/320/540

SCHEDE VIDEO

Articolo	Prezzo
CIRRUS LOGIC 5424 ISA 1MB / OAK 087 ISA 1MB	120/150
CIRRUS LOGIC 5428 VL-BUS 1MB EXP 2MB/2MB	140/290
TSENG ET4000/W32P VL-BUS 1MB EXP 2MB/2MB	190/340
TRIDENT T9420 PCI 1MB EXP 2MB/ 2MB	140/290
S3 864 PCI 1MB EXP 2MB/2MB	190/340
TSENG MEGAEVA/W32P PCI 1MB EXP 2MB/2MB	190/340
ATI MACH-64 PCI 1MB EXP 2MB/2MB	440/590
MATROX IMPRESSION LITE PCI 2MB/2MB EXP 4MB	670/790
MATROX MGA PCI 4MB	1.390

MODEM / FAX

Articolo		Prezzo
14400 V.42 bis	INT/EST	160/190
28800 V.34	INT/EST	320/350

DIGITIZER - SCANNER

Articolo	Prezzo
TAVOLETTA GRAFICA 12"x12"+ CURSORE E STILO	270
TAVOLETTA GRAFICA 18"x12"+ CURSORE E STILO	440
HANDY SCANNER AMI' TRUST 400dpi: BIANCO E NERO 256 LIVELLI DI GRIGIO + OCR	100
HANDY SCANNER AMI' TRUST 400dpi: A COLORI 16,7 MILIONI DI COLORI + OCR	270
SCANMAN 32 (B/W + OCR) DOS O WINDOWS	170
SCANMAN COLOR 16.7 Milioni di Colori	500
SCANMAN EASYTOUCH (PORTA PARALLELA)	300

LOGITECH

SCANNER TRUST A4

Articolo	Prezzo
1200dpi 16,7 Mil. Colori	840
2400dpi 16,7 Mil. Colori	1.140
TRASPARENCY KIT PER 2400dpi	460

NOTEBOOK NEC VERSA

Articolo	Prezzo
VERSA S : 486SX-33 / 4MB / HD 210MB DISPLAY LCD A COLORI DUAL SCAN 2 SLOTS PCMCIA	3.090
OPZIONI: DISPLAY TFT / TFT+CPU DX2-50+HD260	+ 300/+1.300
VERSA V : 486DX2-50 / 4MB / HD 250MB DISPLAY LCD A COLORI DUAL SCAN 2 SLOTS PCMCIA	4.390
OPZIONI: DISPLAY TFT + HD 340MB	+ 1.400
VERSA M : 486DX4-75 / 8MB / HD 340MB DISPLAY LCD A COLORI DUAL SCAN /2 SLOTS PCMCIA SCHEDA AUDIO 16BIT	6.490
OPZIONI: HD 540MB + DISPLAY TFT /DX4--100	+ 1.200/+800
VERSA P : PENTIUM 75 / 8MB / HD 81 0MB DISPLAY LCD A COLORI TFT 65 Kcol/2 SLOTS PCMCIA SCHEDA AUDIO 16BIT	10.490
DOCKING STATION VERSA V - M - P	+ 990

MONITORS

Monitor	Risoluzione	Prezzo
14" B/W	1024x 768x0,28	190
14" TRUST	1024x 768x0,28 NI LR	440
14" CTX	1024x768x0,28 NI LR	440
15" CX-1564	1280x1024x0,28 NI LR	570
15" MICROSCAN/ADI 4GP	1280x1024x0,28 NI LR	720
17" ROYAL	1280x1024x0,28 NI LR (MPRII)	1.140
17" MICROSCAN/ADI 5AP	1280x1024x0,26 NI LR	1.420
20" SAMPO	1280x1024x0,31 NI LR	1.870

NEC

Monitor	Risoluzione	Prezzo
14" NEC 2V	1024x 768x0,28	570
15" NEC XV15	1024x 768x0,28	810
15" NEC XE15	1024x 768x0,28	1.130
17" NEC XV17	1024x 768x0,28	1.570
17" NEC XE17	1024x 768x0,28	1.810
17" NEC XP17	1280x1024x0,28	2.390
21" NEC XE21	1280x1024x0,28	3.470
21" NEC XP21	1600x1280x0,28	4.890

SONY

Monitor	Risoluzione	Prezzo
15" SONY CPD-15SF1	1280x0,25	960
17" SONY CPD-17SF1	1280x0,25	1.790
17" SONY GDM-17SE1	1600x0,25	2.220
20" SONY GDM-20SE1	1600x0,30	3.790

CD ROM

Titolo	Prezzo
EDITEL: DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA (WIN)	179
LA DIVINA COMMEDIA (COMPLETA) / I VANGELI	249/ 109
INFERNO / PURGATORIO / PARADISO	89
STELLE PIANETI E DINTORNI / IL MONDO DEGLI ANIMALI	62/54
VIAGGI NEL MONDO / CINENCICLOPEDIA 2 / ITALIAN DESIGN	54/134/89
ODISSEA / L' EGITTO DEI FARAONI	89/72
OPERA MULTIMEDIA: ITALIA / IL BEL PAESE (TOURING CLUB)	134/44
I GRANDI ARTISTI DEL 900 / ENCYCLOPEDIA IL SEICENTO	107/359
55 GIOCHI PER WINDOWS / HOMO SAPIENS	35/134
SAFARI / IL BALLERINO (JOVANOTTI)	89/89
MICROSOFT : CINEMANIA 95 / DINOSAURS / BOOKSHELF 94	107/119/129
ART GALLERY / ENCARTA 1995 / ANCIENT LANDS	119/210/119
DANGEROUS CREATURES	119
GOLF WINDOWS CD / GOLF CHAMPIONSHIP	109/59
BEETHOVEN / SHUBERT / STRAUSS / STRAVINSKY / MOZART	1CD 129/139
COREL: COREL DRAW 5 ITALIANO (CD) / CD + ▣	1.090/1.390
COREL DRAW 5 IT UPG DA V. 4 (CD+▣) / UPG DA V. 3 (CD+▣)	490/970
COREL DRAW 3 IT (CD) / CD + ▣	170/250
COREL POWER PACK / COREL PROF PHOTOS SAMPLER	170/34
VARI: TEMPRA ACCESS (PHOTO CD) / THE CLIP ART WAREHOUSE	39/47
DINOSAUR ADVENTURE / ULTIMATE COLLECTION I / II	69/47/59
GIGA GAMES / SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	47/47
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)/DEATHSTAR ARCADE BATTLES	47/47
WINDOWS 50 GAMES / MIDI & WAVE WORKSHOP	47/47
TOP 101 SHAREWARE PROGRAMS / 14000 PROGRAMS	23/47
FRACTAL FRENZY	47
MICROFORUM: THE COMPLETE WIN SET/ POWER UTILITIES	47/47
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL 1, 2, 3, 4)	1 CD 47
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	47/47
SUPER ARCADE GAMES / GAME PACK II / G.O.R.G.	47/47/59
THE SEXIEST WOMEN ON CD / THE SOUND OF MULTIMEDIA	47/59
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	59
TRIVIA CD IN ITALIANO / MUSIC GAME	59/59
VARI: DANTE PC TALK / LA BIBBIA / PARLIAMO INGLESE	77/76/119
I PROMESSI SPOSI / CD MILLEFOTO	125/39
ELVIS ON CD / THE BEATLES: A HARD DAY' S NIGHT	47/49
WHAT A WATCH (IN ITALIANO)	44
MEDIASHARE (DA VOL. 1 A VOL. 10)	1 CD 19
CD SUPERGAMES (DA VOL. 1 A VOL. 3)	1 CD 19
CD PER ADULTI: DREAM GIRL / THE CD BROTHEL (X RATED)	49/47
CD ADULT (DA VOL. 1 A VOL. 5)	1 CD 19
TYPO SHARE (UTILITY DI STAMPA + FONTS)	19
ICONS & FONTS	19

CD-GAMES

COLLEZIONE CD-ROM LUCAS ARTS BY CTO

Titolo	Prezzo
1) REBEL ASSAULT	49
2) X- WING ENHANCED	49
3) SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	49
4) INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS *	49
5) THE SECRET OF MONKEY ISLAND *	49
6) MONKEY ISLAND 2 *	49
7) SAM & MAX HIT THE ROAD *	49
8) DAY OF THE TENTACLE *	49

* IN ITALIANO + LIBRO INDIZI

Titolo	Prezzo
- 7th GUEST (2CD) / DUNE (IN ITALIANO)	55/55
- ALONE IN THE DARK 3/ DRAGON'S LAIR	129/55
- CRITICAL PATH/CYBER RACE	49/49
- DARKSEED (OEM) / DAY OF THE TENTACLE	49/49
- DOOM II / DRACULA IN LONDON/ DREAM WEB	79/89/99
- ECSTATICA/GABRIEL KNIGHT (OEM)	149/49
- INCA / INCA 2	49/49
- INDY & THE FATE OF ATLANTIS (OEM)/INFERNO	49/129
- IRON HELIX (OEM)/ LAWNMOWER MAN (OEM)	49/49
- OUTPOST / LITTLE BIG ADVENTURE	49/149
- LINKWORLDS / LOST IN TIME 1 & 2	89/89
- MAD DOG MAC CREE II (OEM) / MAGIC CARPET	49/149
- MEGA RACE (OEM)/SHARK ALERT	49/49
- NOCTROPOLIS/ NOVASTORM	149/119
- CYBERWAR (4 CD)/RETURN TO ZORK	149/49
- SIM CITY 2000/SPACE SHUTTLE (OEM)	49/49
- THEME PARK / WING COMMANDER III (4CD)	159/129

I PREZZI DEI CD SONO COMPRENSIVI DI IVA
SCONTO DEL 10% PER 3 TITOLI CD

CREATIVE & MULTIMEDIA

CREATIVE LABS

Articolo	Prezzo
SOUND BLASTER 16 VALUE	190
SOUND BLASTER 16 MULTI CD / + ASP	240/300
SOUND BLASTER 16 SCSI-2	320
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE /+ ASP	390/510
SOUND EXPERT DE LUXE 16 PLUS (MULTI CD)	140
SOUND EXPERT DE LUXE WAVE 32 + SW CUBASE LITE	270
MIDI KIT/MIDI CONNECTOR BOX	90/140
MIDI BLASTER / WAVE BLASTER	340/340
VIDEO SPIGOT / VIDEO BLASTER MP-400 (MPEG FULL SCREEN)	269/589
VIDEO BLASTER SE 100 / RT300	470/720
DISCOVERY CD 16 VALUE (SB16+DRIVE CD 2X+ALT+2CD)	450
KIT SB HOME 4X (SB16ASP+DRIVE CD 4X+ALT+11SW CD)	890
GAME BLASTER CD16 (SB16+DRIVE CD 2X+ALT+JOYSTICK+8CD)	590
DIGITAL EDGE 3X (SB SCSI-II ASP + DRIVE CD 3X SCSI-2 NEC+ALT)	950
DISCOVERY EZ-16 (SB16+DRIVE CD 2X ESTERNO+ALT+5CD)	890
EASY CD 16 (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	1040
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW (SCHEDA DIGITALIZZATRICE)	690
AVER 1000 PRO 64K COLOR (GENLOCK) / FADE IN - OUT	1240/640
CREATIVE TV CODER (VGA TO PAL/SVHS) ESTERNO	380
AVER KEY (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) ESTERNO	270
SCHEDA AUDIO RADIO FM (REVEAL)	75

CASSE AMPLIFICATE TRUST:

Articolo	Prezzo
SOUNDWAVE 40 (15W)	40
SOUNDWAVE 30 (25W)	50
SOUNDWAVE 20 (25W)	60
SOUNDWAVE 10 (80W)	110

DRIVE CD-ROM

Articolo	Prezzo
PHILIPS PCA21CR IDE (300 KB/sec - 250 ms)	220
SONY CDU-55E IDE (300 KB/sec - 250ms)	240
SONY CDU-55S SCSI-2 (360 KB/sec - 220ms)	340
CREATIVE CD-ROM UPG + 2 CD (300 KB/sec - 320ms)	275
MITSUMI FX 400 IDE 4 SPEED (600 KB/sec - 250ms)	390
NEC CDR-201 INTERNO SCSI (300 KB/sec -240msec)	340
NEC 4Xi / CDR-501 INTERNO (600 KB/sec - 220msec)	730
NEC 4Xe / CDR-601 ESTERNO (600 KB/sec - 220msec)	950
NEC 4Xpro / CDR-900 ESTERNO (600 KB/sec - 180msec)	1.480
KIT SCSI NEC 3.2 MB/sec - KIT PARALLELA/SCSI NEC	140/240

STAMPANTI

EPSON

Articolo	Prezzo
LX100 - 9A 80C 200cps	300
LX300 - 9A 80C 220cps / KIT COLORE	350/90
LQ100 - 24A 80C 167cps	390
LQ150C - 24A 80C 180cps COLORE	490
LQ300 - 24A 80C 200cps / KIT COLORE	540/90
STYLUS 800+ 80C 165cps 360dpi	590
STYLUS 1000 136C 250cps 360dpi	1.090
STYLUS COLOR 80C 200cps 720dpi	1.170

NEC

Articolo	Prezzo
NEC P2Q - 24A 80C 192cps	340
NEC P3Q - 24A 136C 192cps	540
NEC P52Q - 24A 136C 216cps	740
NEC P62 - 24A 80C 300cps / NEC P72 - 136C	970/1.140
NEC SUPERSCRIPT 610 - LASER 300dpi - 6ppm	890
NEC SUPERSCRIPT 660i - LASER 600dpi - 6ppm - 2MB	1.440
NEC SUPERSCRIPT COLOR 3000 SUBLIMAZIONE	1.940

HEWLETT PACKARD

Articolo	Prezzo
HP DESKJET 320 600x300dpi 240cps	520
HP DESKJET 320 + INSERITORE	570
HP DESKJET 540C 600x300dpi 240cps	550
KIT COLORE PER HP DJ 320 / HP DJ 540	75
HP DESKJET 560C 600x300dpi 4ppm	880
HP DESKJET 660C 600x600dpi 4ppm/HP DJ 850C 6ppm	990/1.190
HP DESKJET 1600C 4MB 600x600 8ppm/ HP DJ 1600CM	2.440/3.270
HP LASERJET 4L 1MB 300dpi 4ppm	1.090
HP LASERJET 5P 2MB 600dpi 6ppm/5MP 6MB POSTSCRIPT	1.740/2.070
HP LJ 4 PLUS 2MB 600dpi 12ppm /4M PLUS POSTSCRIPT	2.690/3.590
HP LJ 4V 4MB A3/A4 600dpi 16ppm/ 4MV 12MB POSTSCRIPT	3.890/5.490
HP LJ 4Si 2MB 600dpi 16ppm/ 4Si MX 10MB 600dpi 16ppm	5.690/7.890
HP COLOR LASERJET 8MB 300dpi 10ppm	10.990

PC WARE SRL

VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60
00043 CIAMPINO-ROMA

06-791.55.55
06-791.21.21
FAX 06-791.06.43

TRASPORTO GRATUITO VETTORE VERDE

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, E ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS IN TUTTA ITALIA
TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

BIT MOVIE

Non solo mare: in una delle capitali della vacanza giovane, si è tenuto uno dei più importanti festival internazionali di computer art.

Riccione città giovane, di tendenza, nota anche per i suoi numerosi ed ineguagliabili locali e discoteche che convogliano tutto l'anno milioni di giovani e di turisti, non manca di essere all'avanguardia anche per quanto riguarda l'immagine sintetica e la computer grafica in genere. Ha ospitato infatti come tutti gli anni, la settima edizione del Festival Internazionale di Computer Art "Bit.Movie". Questo anno è stata introdotta nella sezione multimediale una postazione Internet dove si poteva osservare dal vivo la navigazione in tutto il mondo attraverso le reti; alcuni dimostratori inoltre offrivano informazioni ipermediali.
Internet è il chiassoso argomento che sta coinvolgendo più che mai tutte le persone che lavorino o si dilettino con computer attraverso World Wide Web nuovo metodo più "user-friendly", per cercare informazioni tramite un'interfaccia grafico-sonora in tutte le banche dati del mondo. Alle conferenze si è parlato degli sviluppi della comunicazione attraverso nuovi media, TV via cavo, CD-ROM interattivi in netta espansione come nuovo metodo di comunicazione e di trasporto di materiale video e audio.
Bit Movie ha organizzato inoltre un teatro di ascolto per le nuove tecnologie di computer music. Al primo piano si poteva accedere al salone espositivo, dove si trovava il materiale video, la brochure e le diapositive, inoltre c'era lo stand del Siggraph: uno degli eventi più consistenti e ricchi di novità di tutti i settori inerenti la computer grafica, il tutto allietato da divertenti party. L'edizione Siggraph 1995 si terrà a Los Angeles.
Come di consueto Eva Cortese ha proposto una delle sue poetiche immagini per presentare il festival: cataloghi, inviti e locandine si presentavano con una bellissima composizione di testine di bimbo silenziose, in penombra, piene di movimento ed espressione; il tutto leggermente virato in blu.
Bao Bao è un'immagine sul genere sacro, dice Eva, e comunque al di là di ogni sensazione soggettiva da parte dello spettatore, l'obiettivo è centrato. La sensazione che evoca è comunque più forte dell'attrazione vuota e fine a se stessa che si ha di solito davanti ad un'immagine sintetica.
Quello che voglio dire è che ho avuto l'impressione di essere di fronte ad un'immagine semplice e di carattere, ignorando il mezzo con il quale è stata realizzata, e non appariscente, casuale, ricca di virtuosismi, realizzata da un computer per mezzo di un operatore. Molte volte durante la visita all'esposizione delle immagini in concorso mi è successo di pensare in tal modo; per esempio osservando alcune opere già proposte al Siggraph, ad Imagina, al Festival di Linz e ad altre nuove proposte di giovani artisti come Eva Fontana vincitrice della categoria Still Images 3D con le sue quattro

immagini del ciclo Amantes, dai toni scuri, con incroci di forme antropomorfe.
Tornisello Fernando di Roma con le sue ambientazioni realistiche ma impossibili proponeva quest'anno una stazione ferroviaria sospesa nella nebbia, realizzata con Image, Essence (Dpaint per le texture bitmap) su Amiga 4000/040. Braindfield Rod U.S.A. ha esposto un'immagine con inquadratura dal basso di rami sinuosi attraverso i quali si intravedono giochi di raggi di sole, realizzata con Image 3.1 su Amiga 2500.
King Mike da Londra proponeva un'immagine ottenuta tramite un mix di elementi 2D e 3D con effetti di dissolvenza, realizzata con 3D Studio e Corel Draw su PC 486.
Balestrini Massimo di Milano, partendo da background fotografico ed utilizzando programmi di paint e fotoritocco come Photoshop 2.5, Fractal Paint 2 su un PC 486, ha saputo ottenere una sapiente fusione tra parti di immagine in semitrasparenza, con qualche effetto, in un'unica immagine equilibrata e di buon gusto grafico.
Ho citato solo alcune delle 345 immagini 3D, e 239 immagini 2D, realizzate da autori di tutto il mondo su sistemi a basso costo, esposte al salone di Bit Movie e partecipanti al concorso.
L'attrazione maggiore resta comunque la proiezione video ed il concorso inerente ad essa nel quale sono state fatte due classifiche, quella della giuria e quella del pubblico. Sono state proiettate 46 animazioni 3D, 15 lavori nella parte demo/interactive Multimedia, 50 nella sezione Video Personal Computer, 56 nella sezione Video Graphic Workstation, realizzate da 333 autori. Di essi 208 erano italiani, 52 dagli U.S.A., e altri dal Canada, Germania, Giappone, Francia, Svizzera, Gran Bretagna...
Il materiale video era diviso in 4 categorie: Animations 2D con al primo posto "La notte dei rottami", una città in 3D invasa da automobili giganti. Animation 3D era la seconda sezione di animazioni; Video Personal Computer la terza, dove ha vinto "A Walk in the park" un simpatico cartoon 2D con un'affascinante prima attrice scoiattolina.
Ed infine la categoria più attesa realizzata con i software più raffinati e costosi: Video Graphic Workstation dove Bonnefous Albert ha spopolato vincendo con due dei suoi 3 lavori tecnicamente ben realizzati e ironici nei significati. "Wheel of the time": la storia di un robot pittore un po' mal riuscito, e l'attraente assassina protagonista di "Sirena" con il suo pianeta intoccabile, pieno di relitti di navi spaziali. Già presentata a "Imagina" a Montecarlo, "Sirena" non ha mancato l'occasione per conquistarsi il pubblico con il secondo posto in classifica.
Un altro lavoro in stile "L'Incubo di Fusly" è "Les model Bockman" un viaggio dentro tetre ambientazioni e baratri con colonna sonora doc e non a caso premiata dalla giuria. Rondò Veneziano, una produzione italiana di Filmaster Clip Milano, con un protagonista

La computer grafica è un'arte che abbraccia svariate fasce di mercato. Con abilità camaleontica si plasma ad ogni esigenza...

bimbo filmato, inserito in un 'ambientazione 3D tanto ben inserito da potergli vedere l'ambientazione finta riflessa negli occhi. "The dream maker" è un altro filmato che inizia con delle riprese di aerei in 3D fino ad entrare in un bellissimo mondo di giocattoli volanti, di microcosmi inseriti in essi ed uno scenario compreso in questo mondo evanescente, il tutto accompagnato da una colonna sonora delicatissima.
La computer grafica è una competenza che abbraccia svariate fasce di mercato: cinema, Tv, Multimediali, pubblicità, grafica, editoria... con abilità camaleontica si plasma ad ogni esigenza offrendo sempre notevoli vantaggi in termini di tempo e di qualità sui prodotti finali... Quando gli si dedicano degli spazi liberi, come Bit.Movie ha fatto, non manca però di divertirci con le cose più bizzarre e straordinarie che solo solo lei potrebbe fare e che ancora oggi a volte non riusciamo ad accettare come arte a se stante.
Le realizzazioni di questi brevi spot - si parla di pochi minuti... che mettono alla prova macchine ed operatori lasciandoci sempre con un pizzico di sorpresa.

Valentina De Pra

CLASSIFICHE

Tempo di classifiche. Ormai si danno le classifiche di tutto: dischi, film, spettacoli televisivi, affluenza nei supermercati, ecc. ecc. Bene, anche noi di Kappa abbiamo deciso di soggiacere a questa moda dilagante, pubblicando due classifiche. La prima, quella ufficiale, viene direttamente dalla Virgin americana, la seconda invece tiene conto delle preferenze espresse direttamente dai redattori di K.

La classifica di K

1 2 3 4 5

- FULL THROTTLE
- X-COM
- FLIGHT UNLIMITED
- DARK FORCES
- WOLFENSTEIN (MAC)
- BIOFORGE
- DISCWORLD
- MORTAL KOMBAT 2
- MAABUS
- NIGHT TRAP (MAC)

VIRGIN MEGASTORE (Los Angeles)

IBM

1 2 3 4 5

- NetCruiser
- Doom II
- Rise of the Triad
- Descent
- Heretic

MAC 3.5

1 2 3 4 5

- Sim Tower
- Sim City 2000
- Wolfenstein 3D
- Marathon
- Links Pro

SEGA GENESIS

1 2 3 4 5

- NHL '95
- Brett Hull Hockey
- Boogerman
- Earthworm Jim
- FIFA '95

SEGA GAMEGEA

1 2 3 4 5

- Aladdin
- Sonic Triple T.
- Lion King
- Jeopardy
- Dynamite Headdy

3DO

1 2 3 4 5

- Samurai Showdown
- Fifa Soccer
- Need For Speed
- Sex
- Neurodancer

Jaguar

1 2 3 4 5

- Doom
- Checkered Flag
- Wolfenstein 3D
- Alien vs. Predator
- kusumi Ninja

IBM CD-ROM

1 2 3 4 5

- Cyberia
- Gadget
- Myst
- Magic Carpet
- Heretic

Philips CD-i

1 2 3 4 5

- Dragon's Lair II
- Vivid Sampler
- Clue
- Parlor Games
- Burn: Cycle

MAC CD-ROM

1 2 3 4 5

- Gadget
- Myst
- Dragon's Lair
- King's Quest VII
- Quantum Gate

Super Nintendo

1 2 3 4 5

- Donkey Kong Coun.
- Final Fantasy III
- Pitfall
- Earthworm Jim
- 5 Robotrek

CONSOLE

Nello spazio console di questo mese quattro novità come al solito piuttosto intriganti, con due classici adattati direttamente da PC e se possibile ancor più potenziati: Myst il gioiello della Broderbund e Heart of the Alien, ovvero Out of this World parte prima e seconda: buono smanettamento a tutti!

Super Nintendo

WARLOCK

Per salvare l'umanità dovrete raccogliere sei gemme... e disputare un combattimento all'ultimo sangue con il terribile Warlock! Ve la sentite?

Gulp! E' questo il primo istintivo commento che mi ha pervaso la mente dopo aver giocato la prima volta con Warlock... Stratagoing! E' invece il commento a posteriori dopo averci giocato per qualche giorno. E' un fantastico videogame "tarato" per SNES che ha la caratteristica di aggiudicarsi, a parer mio, il massimo dei voti in almeno un paio di categorie di valutazione. Warlock eccelle infatti per la grafica superlativa, per una storia molto ben congeniata, per un'ottima giocabilità. Per contro, tra i pochi punti deboli, occorre invece segnalare una certa lentezza nello scorrimento dei quadri (probabilmente i programmatori si sono giocati tutto sulla grafica e si sono dimenticati il fattore "velocità") e il prezzo di vendita -sigh! - anche se, con i tempi che corrono, rimaniamo comunque nella media.
Succo della storia è un viaggio che si svolge tra cimiteri, parchi e città (nel mentre avrete occasione di sparacchiare contro scheletri e fantasmi vari) avendo il compito di cercare le 6 pietre magiche che consentiranno all'eroe di turno, un capellon vestito di impermeabile tipo "Tenente Colombo" e con una biosfera sopra la testa che lo segue ovunque, di salvare l'umanità previo arduo combattimento contro il cattivo Warlock... che è grande, grosso e se vi prende vi fa molto male...

Casa: ACCLAIM
Genere: Platform
Difficoltà: Media
Numero di giocatori: 1

VOTO 931

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

Sony Playstation

MYST

Un'avventura su un'isola deserta con strani marchingegni? No Alpitour? Ahi, ahi, ahi...

Siììì, finalmente è arrivato anche qui!
Questo il grido di entusiasmo lanciato da un nostro redattore, che per primo aveva creduto alle possibilità immense della console a 32 bit acquistandone dieci spinto dalla sua cieca fede, alla notizia che Myst uno dei titoli storici per PC e prima ancora per Macintosh sta per uscire proprio su Playstation.
Si tratta naturalmente di un classico, un'avventura che si svolge su un'isola misteriosa, in cui la grafica la fa veramente da padrone.
Nel corso di questa avventura dovrete risolvere una serie di enigmi e azionare strane macchine.
Myst è giocato in prima persona e si interagisce con gli oggetti semplicemente indirizzando il puntatore su di essi.
Un classico dei classici!

Sony Playstation

POWERFUL PRO BASEBALL '95

PPB '95 è una simulazione di baseball giocata da simpatici ometti tondeggianti dal volto inespressivo... il tutto compreso nel prezzo!

I fanatici del baseball e dei cartoon in stile giapponese possono tranquillamente lanciare uno o due gridolini di sano compiacimento.
PPB '95 rappresenta infatti la sintesi perfetta di queste due passioni apparentemente estreme, eppure così vicine! Infatti come molti sapranno, dopo il momentaneo stop del campionato professionistico americano la Japan Legue rappresenta quanto di meglio si possa desiderare in questo sport.
Potrete scegliere la vostra squadra tra quelle appartenti alla Japan Central e Pacific League, tra i nomi di spicco i Seibu Lions e i Tokio Giants.
I giocatori non hanno la solita fisionomia di un giocatore come

Casa: KONAMI
Genere: Simulazione sportiva
Difficoltà: Media
Numero di giocatori: 1 o 2

VOTO 871

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

Casa: BRODERBUND/SOFT BANK

Genere: Arcade

Difficoltà: Alta

Numero di giocatori: 1

VOTO
900

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Fattore K

si deve, ma sono dei simpatici ometti tutti tondi con un grande faccione contrassegnato da due occhi estremamente espressivi senza naso né bocca.
Queste simpatiche creaturine si muovono sul campo di gioco in una classica grafica in 3D. Potete scegliere diverse tipologie di giocatore: battitore, ricevitore, lanciatore ecc.
Insomma una simulazione di Baseball davvero a "tutto tondo".

Mega CD

HEART OF THE ALIEN

Out of this world part 1 & 2

Un altro gioco classico che fa la sua comparsa su Mega CD. In Heart of the Alien sono racchiusi i due episodi di Out of this World.
La storia è sempre la stessa, ovviamente, il prologo vede un ricercatore giungere "sparato" davanti al proprio laboratorio parcheggiando senza troppe cure il proprio bolidino (una Ferrari).
Quindi in seguito ad un esperimento nucleare non troppo riuscito viene trascinato in un mondo immaginario e molto pericoloso abitato da creature pericolose.
Questa versione si avvale di una serie davvero impressionante di animazioni che integrano perfettamente un'avventura già di per sé valida, con uno stile grafico molto particolare, forse con qualche affinità con Dragon's Lair ma con più azione, più difficoltà... Insomma un gioco più penetrante e incisivo che lascerà il segno.

Casa: VIRGIN

Genere: Avventura

Difficoltà: Alta

Numero di giocatori: 1

VOTO
862

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Fattore K

PRIMA IMPRESSIONE

DARKER

Meglio di Defender?

Per rinverdire i fasti degli shoot' em up storici ecco una versione tutta poligoni su cui smanettare allegramente, sparando a più non posso, magari sulle note della Cavalcata delle Valchirie. Apocalipse Now docet.

Molti di voi sentendo nominare Defender probabilmente scoppierebbero in un pianto sommesso e strozzato, e se ulteriormente si pronunciasse anche Guardian, allora la commozione raggiungerebbe il massimo apice con punte riferibili alle processioni del Venerdì Santo.
Bene, per tutti coloro che hanno provato le emozioni di questi irripetibili shot'em up per Amiga è in arrivo una bella sorpresina tutta in 3D.

Darker propone infatti una serie impressionante di strutture poligonali cha vanno a formare lo scenario in cui si delinea il gioco. Una topografia costituita da basi, costruzioni e quant'altro costituisca aggregato civile o giù di lì, tutti sfaccettati e con consistenza solida.
Per certi versi la struttura poligonale ricorda anche Pyrotecnica della Psygnosis, anche se l'elemento cromatico certo non è così sfavillante e soprattutto determinante, regnando in questo caso una certa sobrietà di colori.
il sistema di controllo della navicella riproduce quello dei simulatori di volo; spostando il pad a destra e a sinistra si cambia la direzione della navicella, mentre abbassando e alzando il pad la navicella perde quota e viceversa.
Nulla di nuovo sotto il sole, se si trattasse di un simulatore, ma in questo caso trattandosi di uno shot 'em up la novità risulta assai gradita.

K VOTO
PRIMA IMPRESSIONE
834

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G	~7
A	~6
QI	~6
FK	~6

Divertente, per certi versi anche innovativo per quanto concerne il sistema di controllo della navicella, però alla fine non c'è da entusiasmarsi troppo, in fin dei conti di Defender ce n'è uno...

BURIED IN TIME

A spasso nel tempo

PRIMA IMPRESSIONE

TEMPORAL SECURITY ANNEX
PROFILE
BRIEFING
SECNET VIDEO UPLINK

Viaggiare nel tempo è un'esperienza indimenticabile. E per viverla basta poco, prendere un treno locale Milano-Cosenza, si parte che è il 1900 e non si sa bene quando si arriva... Oppure potete semplicemente acquistare Buried in Time che oltretutto non necessita di prenotazione cuccetta!

Da tempo si considera il CD-ROM come il supporto del futuro per quello che concerne l'arte videogiocatoria (si dirà arte?), lo strumento attraverso il quale vedere realizzate le fantasie più sfrenate: omuncoli digitalizzati che portano disinvoltamente a spasso i propri pixel in scenari renderizzati. Tutto molto bello, affascinante e patinato come un CD-ROM argenteo appunto.

Se fino ad oggi questo strumento di redenzione della pratica videoludica era stato forse un po' sottoutilizzato, magari per contenere solo pochi mega di giochi tutt'altro che fantascientifici, con Buried in Time, probabilmente siamo ad una svolta. Lanciando per la prima volta il CD-ROM verrete catapultati in uno scenario assolutamente stupefacente, roba da rimanere choccati molto a lungo.

Il merito spetta ai "soliti noti" ovvero lo staff del Presto Studios, che già in parte ci aveva meravigliati con il loro primo eccellente lavoro, Journeyman Project, da cui prende lo spunto, anche a livello di storia, l'attuale Buried in Time. Infatti BIT inizia sei mesi dopo la conclusione di Journeyman Project, e vi ritroverete a vestire ancora una volta i panni familiari, per tutti coloro che hanno avuto la fortuna di giocare il primo episodio, di un agente della Sicurezza Temporale, un'organizzazione ufficiale che si occupa dei problemi dello spazio tempo, una branca del terziario che sembra aver raggiunto notevoli picchi di sviluppo garantendo nuovi posti di lavoro e generando nuovi profili professionali, nella sublimazione di una certa idea berlusconiana tanto in voga di questi tempi.

Ma bando alle divagazioni, dicevamo di questo organismo di controllo spazio-temporale. Ora, la domanda che sorge pressoché immediata è la seguente, con alcune piccole variabili che non ne intaccano in modo sostanziale il contenuto: ma a cosa serve un'organizzazione di controllo spazio-temporale?
Semplice! A controllare che i viaggi nel tempo, la moda dominante dell'era fantascientifica in cui si svolge BIT, non siano fonte di problemi.
Infatti, il viaggio nel tempo è diventato ormai uno strumento reale effettivo, utilizzato oltretutto per mantenere la pace su tutto il pianeta.
Bene: questo il quadro della situazione, e la vostra missione in qualità di agente numero 5 comincia proprio dove era terminata la precedente missione che già vi aveva coinvolto fisicamente e psicologicamente fino allo stremo.
Come dire che in qualche modo, la vita degli agenti di sicurezza spazio-temporale non si ferma mai: lavorano sempre con un'intensità e una continuità che non fa rimpiangere lo zelo dei postini; che non li ferma neanche la neve e la bora, almeno a basarsi su certi detti popolari.
Insomma, la vostra prima missione è appena conclusa. Vi ritrovate nel vostro spazioso appartamento a godervi un po' di meritato riposo circondato da tutti i confort che l'epoca in questione vi mette a dispo-

ne le piste e come un novello highlander percorrere, ben sette epoche differenti. Visiterete un castello medioevale nell'Inghilterra del tredicesimo secolo, un tempio Maya, il laboratorio di Leonardo Da Vinci, una stazione orbitante nello spazio e ancora il vostro appartamento nel futuro.
Se non ve lo avevamo già detto e non lo avete ancora capito, la grafica sfrutta scenari in 3D su cui si muovono attori digitalizzati e filmati su fondo blu come accade in tutte le produzioni di questo tipo. Insomma, un viaggetto coi fiocchi che farà vivere grandi emozioni e naturalmente: non dimenticate lo spazzolino da denti come avrebbe modo di dire Fiorello che scoprirete ancora in auge nella televisione del prossimo millennio: tanto per dare fondamento ad un assunto generale: il tempo passa ma le facce rimangono sempre quelle, e per vedere una trasmissione un po' nuova bisogna viaggiare parecchio nel futuro... con Buried in Time!

sizione (e non sono pochi), quando improvvisamente, come da copione, il vostro equivalente del futuro infrange momentaneamente le barriere spazio temporali e si materializza al centro dell'appartamento.
Avete davanti voi stessi come sarete in un futuro non troppo lontano, non vi trovate malaccio, avete un bell'aspetto generale, e in altre circostanze vi fareste anche dei complimenti, ma non è né il luogo né il momento adatto.
Scambiando quattro chiacchiere con voi stessi, o per meglio dire con la vostra rappresentazione futura venite, a sapere che verrete accusati dal governo di un reato terrificante: aver sabotato il passato.
Un atto già di per sé gravissimo, ma ancora più grave se commesso da un agente di sorveglianza spazio-temporale che dovrebbe adoperarsi proprio affinché certi accadimenti non si verifichino.
La gravità del gesto è evidente: chiunque faccia un viaggio nel passato può, interferendo, modificare il corso degli eventi a suo esclusivo vantaggio e determinare delle vere e proprie catastrofi in grado di minare l'equilibrio del pianeta.
Eppure...
A questo punto, nel giro di pochi secondi, focalizzate bene la situazione: voi non avete commesso alcun reato del genere, ne siete sicuri, quindi esiste un sosia che sta agendo per screditarvi, e se volete evitare di essere radiati seduta stante dalla sicurezza Temporale ed essere trasferiti nelle prigioni governative, dovete assolutamente dare la caccia al vostro sosia ed evitare che commetta un simile reato.
Come avrete già capito, presente (si fa per dire) passato e futuro si intrecciano creando una serie di interconnessioni sul genere Terminator uno e due, con colpi di scena a ripetizione.
Per "cacciare" il vostro sosia dovrete seguir-

K VOTO
PRIMA IMPRESSIONE
915

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										

"Alla faccia della grafica!". Questa l'esclamazione ricorrente in redazione mentre scorrevano le immagini di Buried in Time. Nulla da dire sull'aspetto grafico davvero sconvolgente, mentre la parte "adventure" ricalca grosso modo quella di Journeyman Project. Un'altro aspetto positivo è la disponibilità di BIT sia in formato PC CD-ROM windows sia Macintosh CD.

WETLANDS

K ANTEPRIME

John Cole; il cacciatore di taglie più ghiotto di tutte le galassie, alle prese con il suo piatto preferito: grigliata di evasi...

Futuro. In un carcere di massima sicurezza i detenuti organizzano una rivolta. Obiettivo: una fuga di massa. Delle centinaia di anime relegate, però, una sola figura riesce ad eludere recinzioni, guardie ed ogni ostacolo alla libertà. Una sola persona che però ha il potenziale per distruggere intere galassie: il supercriminale Piluth Nahj. La polizia, troppo corrotta o troppo occupata a mantenere l'ordine nelle migliaia di City del sistema, non ha tempo né uomini per occuparsi del pazzo fuggitivo. Per la salvezza dell'intera galassia non rimane che una soluzione: chiamare il cacciatore di taglie John Cole, il mastino. In questo momento entrate in scena voi, il segugio più motivato e più carogna del Sistema Stellare. L'unico indizio a vostra disposizione è un debolissimo segnale subspaziale. Tracciando un'ipotetica rotta in base alle coordinate della traccia deducete che il fuggiasco si è diretto verso Wetlands. E qui incominciano i veri guai. Wetlands (trad. Terre Umide) è un eufemismo per descrivere un pianeta quasi interamente ricoperto dalle acque di quelli che secoli prima erano i suoi stessi oceani. Situato al centro dell'universo conosciuto, Wetlands è stato eletto unica sede di tutta la peggiore feccia delle galassie.

A nuoto, in sottomarino o in una tuta apposita dovrete scandagliare ogni centimetro cubo di acqua passando attraverso ad incredibili scene di vegetazione sottomarina, città perdute, depositi. E' proprio in queste ricerche che vi imbatterete in una scena che vi lascia senza fiato: sì, quello che affiora in superficie davanti a voi è il World Trade Center e laggiù sono emerse alcune parti del Central Park... la Città Perduta è

Dovrete scandagliare ogni centimetro cubo di Oceano... resistere alle alghe mutanti

K VOTO
PRIMA IMPRESSIONE
873

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										

Avventura darkeggiante alla Full Throttle che non mancherà di appassionare i fan del "punta e clicca"

senza ombra di dubbio New York, e Wetlands non è nient'altro che la Terra "allagata" dal ghiaccio sciolto delle calotte polari.
Inutile dire che il cattivone, fuggendo, tenterà di rallentare l'inseguimento di ogni probabile "segugio" con tutti i mezzi e le geniali trovate che riuscirà ad architettare (preparatevi ad affrontare anche un plotone di alghe mutate che si riproducono alla velocità... della luce).
Ovviamente, benché il vostro obbiettivo finale sia quello di catturare Piluth Nahj non potrete permettere che - ad esempio - il suo attentato al supporto di ossigeno delle città sommerse vada a buon fine. Anche se questo vorrebbe dire eliminare una buona fetta della criminalità interstellare.
A volte essere dei superdetective non basta. Ecco allora fare capolino dalle scartoffie - o meglio dalla sala controllo - il Sigmund nataneveriano della situazione: Chris Mills, una segretaria efficientissima che risolverà qualsiasi problema di gestione insorto durante la vostra avventura.
Ambientato in uno splendido scenario spazial-sottomarino, Wetlands si avvale di tutte le possibilità cromatiche permesse dai toni scuri del blu, verde e nero, creando atmosfere suggestive e di grande effetto. Consigliato in particolar modo ai cultori del genere dark, che troveranno in queste ore di gioco tutta la vibrante emozione della migliore graphic novel.

Luca Fassina

Obiettivo finale: la cattura del perfido Piluth Nahj

ANTEPRIME

Z
L'arte della guerra

Ovvero: l'arte della guerra nell'interpretazione dei "sanguinari" e geniali Bitmap Brothers.

Il grande guerriero Ito Ogami, giustiziere ufficiale alla corte dello Shogun in Giappone, nell'era Tokugawa, rappresenta anche ai giorni nostri un esempio inimitabile dell'arte della guerra. Di come il duello, lo scontro e la lotta, spesso sanguinosa che avviene tra due avversari che si affrontano all'ultimo sangue, con il massimo rispetto l'uno dell'altro, ma anche certi della propria condotta, coerenti e spietati, è un avvenimento che si trasferisce dalla semplice competizione tra due soggetti che cercano di superarsi, per diventare, nel corso delle fasi del combattimento stesso, e nei preliminari - che come tutti sappiamo sono molto importanti, un momento di intensa espressione di forza, armonia e creatività.
Qualcosa che va oltre il semplice incrociare di scimitarre cannoni e sganassoni.
Sappiamo questo per avere seguito disciplinatamente, e per più volte nel corso di questi anni le settanta e più puntate del sequel del forte guerriero giapponese; un telefilm; che sovente trasmesso ad ore tarde, ha spesso richiesto, per essere seguito quotidianamente, una disciplina degna del forte carattere del succitato protagonista. Un samurai che, come da copione, cammina nel suo percorso di guerriero "tra la vita e la morte". Il prode Ito Ogami, per quanto meritevole di divenire protagonista di numerosi CD-Rom - anzi, rivolgeremmo in questa sede un consiglio pressante agli sviluppatori -, non è che il pretesto per affrontare con il giusto spirito un evento nel campo dei videogiochi: l'imminente uscita di Z.

CONFLITTI IN RETE

Z è un grande gioco di guerra, sull'arte della guerra e del combattimento; in cui si gioca alla guerra, tra più persone, in un modo e da una posizione piuttosto vicina allo svolgimento di un vero conflitto.
Del resto, personaggini come il "feroce saladino" Saddam, e Swarzkop, l'orso, perfino in tempi recenti ci hanno saputo mostrare come, spesse volte, sia la guerra ad avvicinarsi, seppure in modo tragico e disumano, ad un gioco. E' il tempio del game bellico di strategia, con la differenza tra il virtuale e il "reale", che chi fa sul serio fa molto ma molto ma molto più casino. Ma; il giorno in cui i conflitti venissero combattuti in rete attorno ad un Risiko digitale qualsiasi, probabilmente noi passeremmo a fare la guerra sul serio. Naturalmente per gioco.

Numerose scene intermedie in cui trovatine effervescenti vivacizzano il tutto...

In ogni caso, la cosa bella, è, che a differenza di molti per davvero, in Z la guerra ci appare per quello che è. Una faccenda complessa e intricata in cui bisogna essere anche maledettamente abili; migliori del nostro diretto avversario.
Inoltre, nelle numerose scene intermedie che arricchiscono notevolmente il gioco, in cui la parodia, e l'effervescenza delle immagini si inseriscono a creare un contesto virtuale imprevedibile e grottesco, si può misurare il lato nascosto della guerra, oltre la strategia, in un torbido mix di immagini in cui possiamo sentire quello che della guerra opportunamente, per una singolare scelta di strategia superiore, ormai non si

può vedere più: il rumore delle ferraglie che cozzano e si scontrano, l'odore dei pallettoni, il macerarsi dei cingolati sulle aride sabbie delle superfici desertiche, la concitata presenza di uomini e di mezzi che, per quanto elaborati non potranno mai essere davvero all'altezza di dare la "morte" ad alcuno. Il bello di Z, a prima vista, è di essere un gioco sull'arte della guerra; un luogo virtuale in cui la guerra manterrà tutto il suo significato.

GUERRA E ZEN

Non solo botte, non solo panoramiche dall'alto di "spoeticizzati" teatri dello scontro, in cui fare affluire delle unità che sembrano quaderni. Non solo fucilոni a pompa. Concretamente, dato che abbiamo

L'odore bruciante dei pallettoni, la concitata presenza di uomini e mezzi...

già superato anche l'era dei missili intelligenti, la "vostra" guerra è combattuta per mezzo di unità robotiche combattenti, che occorrerà dirigere ad arte e con un senso raffinatissimo della strategia, alla conquista di cinque pianeti diversi. Mondi con caratteristiche geomorfologiche assai differenti; c'è il pianeta innevato, quello ricoperto di una vegetazione assai dissimile dalla macchia mediterranea, uno vulcanico, uno roccioso, e c'è persino una specie di megalopoli. In ognuno di essi il giocatore dovrà impadronirsi di una mezza sporca dozzina di località, ciascuna con un certo numero di territori delimitati da conquistare, a costo di sforzi mica da ridere. Ogni avversario ha il suo fortino e le sue unità combattenti; il gioco vuole che per passare alla zona seguente si annientino tutte le unità nemiche e ci si impadronisca della fortezza. Naturalmente, così hanno decretato le regole eterne della razzia nei territori conquistati, e gli sviluppatori dei videogiochi, sui territori che mano a mano conquisterete potrete saccheggiare e acchiappare ogni tipo di materiale con cui rinvigorire, potentemente, i vostri arsenali e le vostre unità

VEHICLE MANUFACTURED

robotiche. Quando conquisterete un territorio, lo caratterizzerete con il vostro vessillo. Una cosa tipo risiko, e dovrete naturalmente pensare a proteggerne i confini, attrezzarne le opportune difese, stabilire strategicamente quali investimenti di risorse attuare, quali produzioni belliche avviare su quel territorio ecc.
Laboriose anche le scelte generali relative alle produzioni belliche: quali, quante, con che caratteristiche. In ogni caso; disporrete di una cinquantina di unità in tutto.
Il ritmo e la giocabilità sono sostenute, il gioco si realizza in tempo reale; ci si ritrova ad escogitare espedienti strategici senza neanche avere il tempo di accorgersene.

NOIR BROTHERS

In una scena memorabile del Film "Quell'ultimo Ponte", un generale polacco commentando una bruciante sconfitta arriva ad affermare: "Quando i generali si mettono a giocare alla guerra..., allora non ci può essere scampo per nessuno".
E, almeno oggi, è inesatto. Infatti a giocare alla guerra con Z si diventa capaci di scatenare e vincere battaglie memorabili, e naturalmente, anche le guerre.
Questo probabilmente è dovuto alla straordinaria realizzazione del gioco.
Si può ritrovare tutta l'abilità "noir" dell'equipe che ha messo in opera cose tipo Cadaver et the Chaos Engine, o Speedball, giochi in grado di definire qualche cosa di nuovo ogni volta. Grafismi molto originali, colorati in modo stravagante e marcatamente artistico, con una cura per i riflessi, per le sfumature, per i toni, che segnano e connotano i loro prodotti. Sprites superbamente animati; giocabile sia in VGA 256 colori, che in SVGA; uno scrolling di notevole rapidità e fluidità. Inoltre, caratteristica peculiare dei Bitmap B., la grande giocabilità.
Una cura molto professionale, al di là dei normali standard a partire dalle fasi della progettazione dei giochi, che vengono pensati e ripensati mille volte prima di essere realizzati. Si tratta di un modo diverso di intendere la realizzazione del prodotto; non soltanto una variazione di una tendenza, che si va ad incollare ad altri games che già scorrazzano sul mercato, ma la voglia di fare cose nuove, di portare il giocatore dentro il gioco.
Strategia, arcade e adventure, uniti in un solo titolo. Un'interfaccia di installazione e ottimizzazione molto potente che adatta il gioco a ciascuna configurazione possibile, dove il gioco decide lui stesso le possibilità della machina, adattandosi alle capacità hardware offerte; un software molto elaborato che permette fino a quattro giocatori di prendere parte al gioco contemporaneamente.

Con Z si diventa bravi a combattere e vincere... le battaglie di tutti i giorni

K VOTO PRIMA IMPRESSIONE 919

	1–10
G	8
A	6
QI	8
FK	7

Un grande gioco strategico che probabilmente segnerà un'epoca nel filone bellico. Del resto dai creatori di Chaos Engine non si poteva che attendere qualcosa di veramente clamoroso.

SABOTAGGIO

L' intelligenza artificiale del giochino non si limita a selezionare le possibilità del vostro PC, adattandovisi, ed evitandovi tempi e sezioni eccessivamente "tarde", o regalandovi il massimo, qualora, fortunelli che siete, ve lo possiate permettere. Poniamo un caso: date un ordine ad una vostra unità di attaccare una postazione nemica in cui le forze avverse sono in soprannumero. Addirittura soverchianti. Ebbene, i componenti della vostra unità possono eventualmente rifiutare di obbedire, come sarebbe loro dovere fare sollecitamente, A; in quanto sottoposti. B; in quanto, be'; avete anche pagato. C; chi è che comanda? In ogni caso loro possono rifiutarsi. Tengono famiglia. Sanno badare ai fatti loro. Forse anche ai vostri. In definitiva siete già, sarete ben presto, intrigati, come "loro", nei meandri, tra le esplosioni, i movimenti di decine di unità in azione, gli spostamenti di truppe, il fumo, e l'arrosto. In ambiente Z. In arte Guerra.

Danilo Rocca

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere"
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

NOTA BENE in questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

FRECCIA VERSO L'ALTO/BASSO I pregi e i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato; ma lo giocherete tra un mese?

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

K PARAMETRI: Contrassegnano in modo immediato alcune qualità assolute del gioco in questione. Il K hardware, novità assoluta, indica i giochi che richiedono un hardware particolarmente impegnativo.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO: Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

The Last Dynasty

Sembra un disco volante, invece è solo un CD-ROM, anzi due, contengono "L'ultima Dinastia" del divertimento. Molto di più di un semplice videogioco, un film interattivo che lascerà tutti a bocca aperta!

LTD rappresenta nel modo più efficace il concetto di film interattivo!

Qui in redazione abbiamo fatto un gioco-gioco come direbbe "Frengo-e stop". Ci siamo messi di buzzo buono e abbiamo fatto una stima per quanto possibile precisa delle parole più utilizzate negli articoli contenuti su K. Bene, il podio spetta a "interattivo" e "multimediale", perciò non vi stupirete più di tanto se iniziando questa sostanziosa preview del gioco della Coktel ritiriamo fuori queste due simpatiche paroline. Siamo costretti a farlo, perché in un panorama in cui tutto è interattivo e multimediale a volte a sproposito, ci troviamo finalmente di fronte a un prodotto che si lega finalmente in modo preciso, inequivocabile e meritato a queste terminologie da anno 2001, da Odissea nello Spazio e similari. The Last Dynasty è prima di ogni cosa un grandissimo film interattivo, dove la possibilità di interagire con l'avventura e di modificarne il corso è veramente alta. Tanto per incominciare il gioco è stato sviluppato in ambiente Windows, in modo da sfruttare le grandi potenzialità del motore grafico WinG, in primo luogo, ma anche per renderne estremamente intuitivo e semplice l'utilizzo, che poi è l'aspetto più interessante, quello che maggiormente ha condizionato le scelte dei programmatori della Coktel Vision. Due anni di lavori, più di quindici persone assorbite costantemente da questo grande lavoro, un grande budget sono sintetizzati nei due CD-ROM patinati che rappresentano il prodotto finale!

LA STORIA

Dare continuità alla specie è un compitino assai difficile, fosse solo per la difficoltà intrinseca di tirare su un nugolo di marmocchi: dare continuità a una dinastia è un impegno doveroso, soprattutto per gli appartenenti alla famiglia dei Raauq, specie se dalle loro parti imperversa la minaccia del malvagio Iron, assetato di potere, e di sapere.
Un compito ancora più difficile se si detiene un segreto che si tramanda da millenni di padre in figlio... un po' come la ricetta del brasato, o stracotto, di famiglia, trasmessa a viva voce, per mantenerne quel po' po' di segreto, di generazione in generazione. Un impegno di fronte al proprio sangue, alla storia della propria famiglia a cui il reggente della dinastia ha fatto fronte, sotto l'incalzare degli eventi, inviando i suoi due figli ai due lati opposti della galassia; dopo avere trasmesso a ciascuno una parte della misteriosa "conoscenza integrale"! Una "spifferata" che i poveri Mel e Lek, figli di Yannis e depositari transfughi della continuità della dinastia sono destinati a pagare a un prezzo assai salato.

Dare continuità alla "dinastia" è un dovere per i membri della famiglia dei Raauq

Difatti Lek, in qualche parte dell'universo è già stato messo nel mirino dal perfido Iron, mentre Mel insieme al fido Dok...

SILVAN SCHMIDT RACCONTA

Ore 19.00 nella redazione serpeggia un certo nervosismo, sarà la finalissima del Milan imminente, sarà il fatto di parlare personalmente con il mitico Silvan Schmidt, autore di The Last Dynasty, o ancora, l'oscuro presagio di non riuscire a combinare le due cose...
Uno squillo scuote l'apparente quiete

The Last Dynasty

L'uso di attori veri non fa più notizia nel mondo videoludico, quello che veramente sorprende è la grandezza delle immagini in full-motion, che arrivano a pieno schermo.

Last Dynasty è probabilmente uno dai candidati più accreditati per il titolo di "gioco dell'anno". Un riuscito mixer tra un simulatore di volo e un arcade con spettacolari filmati in full-motion!

Una bella astronave in sezione. Per elabbrare tutta la grafica sono serviti due lunghi anni di lavorazione!

Oh, finalmente un po' di meritato riposo in un bel bussolotto criogenico, o qualcosa di similare.

Gli attori hanno dovuto recitare davanti a un telone blu in completa solitudine: non è stato facile!

Fate attenzione a questo losco figuro, non è certo una persona di cui ci si possa fidare!

Last Dynasty è un Cockel riuscito tra un simulatore di volo un arcade e un film interattivo, cosa volere di più?

Una delle tante astronavi che sono disseminate in Last Dynasty. In effetti il "parco macchine" è ben nutrito!

Una delle suggestive scene della parte introduttiva. Contrariamente a quanto accade in Wing Commander 3, la quantità di filmati è notevolmente superiore

Last Dynasty sfrutta il motore grafico WinG, di Windows, un po' come Daedalus Encounter, e i risultati si vedono...

Anche in TLD non mancano le belle presenze, osservare la signorina sopra per credere!

Come nasce un'astronave? Nella realtà non so, non avendone mai costruite, in termini grafici, invece, si parte da un scheletrino tipo questo

Gli attori sono stati filmati su fondo blu e poi scontornati ed inseriti in un fondale disegnato graficamente al computer: un lavoraccio!

Le parti filmate intervallano le scene di combattimento tra navicelle che rappresentano il punto forte di Last Dynasty.

Ecco l'astronave finita, con tutti i mirabolanti effetti del 3D studio.

dello staff redazionale, ci si precipita al telefono facendo svolazzare le bandiere del Milan legate al collo sullo stile batman e dintorni.

"Pronto?"

"Come? Silvan Schmidt?"

E' proprio lui, all'altro capo del telefono stiamo parlando con colui che ha curato la sceneggiatura di The Last Dynasty.

"Allora Sylvan, che cos'è esattamente The Last Dynasty?"

"Uhm, innanzitutto un progetto molto complesso, difficile da catalogare in modo preciso. C'è un po' di tutto: combattimenti tra navicelle spaziali, avventura e filmati in full-motion a grandezza di schermo con cui si può interagire in modo completo!"

"Un bel 'Coktel', se mi passi la battuta, non c'è che dire..."

"Sì certo, immagina scene di combattimento stile Wing Commander 3 con filmati che non rappresentano solo un intermezzo tra un combattimento e l'altro, ma sono parte integrante del gioco, con cui poter interagire liberamente, e che modificano in modo sostanziale il gioco stesso. Ad esempio, facendo compiere ad un personaggio una certa azione si è sicuri che il gioco proseguirà in un modo completamente diverso da come si sarebbe sviluppato se il personaggio avesse fatto un'azione opposta, oppure semplicemente fosse rimasto inerte."

"Beh, un po' come succede con il comandante Blair e soci in Wing Commander 3"

"Ti confesso che non ho giocato molto a Wing Commander 3, però nel complesso le possibilità di poter interagire con i protagonisti di questo film multimediale sono veramente notevoli, non credo si sia mai vista una cosa del genere..."

"Parlavi di una sezione 'adventure'..."

"Sì, questa si sviluppa in una base

La possibilità di interagire è veramente alta: non si è mai visto nulla di simile!

Una spettacolare avventura che si sviluppa in soggettiva con immagini in 3D studio

spaziale con immagini realizzate in 3D studio ed è giocata in soggettiva. Il protagonista si addentra nei livelli di questa base nemica cercando di individuare un clone celato nei meandri della fortezza. Deve agire con con molta cautela, perché ci sono molte guardie sulle sue tracce che riescono a captarne gli spostamenti attraverso dei radar personali. Il suo compito è quindi molto difficile!"

"Torniamo alle analogie con Wing Commander, le fasi di combattimento tra astronavi che importanza hanno nel complesso del gioco?"

"Sono forse l'elemento più importante e spettacolare, quello che identifica maggiormente The Last Dynasty, almeno secondo il mio modesto parere!"

"Beh, ci fidiamo! Si diceva del fatto che Last Dynasty è un vero e proprio film multimediale, con attori in carne ed ossa, immagino che le riprese non siano state facili: un conto è girare un film, e un conto..."

"Infatti, il problema principale per gli attori è stato quello di entrare nell'ottica giusta. Se reciti in un film hai dei punti di riferimento ben precisi, una scenografia, un'ambientazione con tutti i suoi contorni... Invece i filmati da inserire in un videogioco vengono effettuati in un ambiente asettico, l'attore si muove da solo su uno sfondo di colore blu, poi le immagini così ottenute vengono integrate in un'ambientazione ricreata graficamente al computer"

"Abbastanza complicato..."

"Beh, la tecnica è molto diffusa, si utilizzano i fondali blu o verdi perché sono quelli che permettono un maggiore contrasto e facilitano lo scontorno dell'immagine che poi verrà inserita nel fondo realizzato graficamente... il problema è che l'attore deve sforzarsi di immaginare la scena che poi vedrà realizzata solo con la grafica a computer. Immaginate un attore che debba camminare aquattato dietro un muro che non esiste mostrando paura e tensione e al momento giusto saltare in piedi e gridare di terrore perché è stato scorto da guardie che, anch'esse, non esistono. Intorno a lui solo questo sfondo blu e davanti la telecamera... E' maledettamente difficile. Ricordo che i primi giorni gli attori sbagliavano sistematicamente tutti i tempi dell'azione, poi col passare dei giorni si sono impratichiti e sono diventati veramente dei professionisti infallibili."

"Torniamo a Wing Commander. E' stato il gioco più venduto di sempre negli Stati Uniti, ma qui in Europa l'accoglienza non è stata poi così trionfale, che previsioni avete per The Last Dynasty?"

"Tocchiamo ferro, come sempre si fa in questi casi, però posso dire che secondo me The Last Dynasty ha un 'gusto' molto europeo, dovrebbe funzionare bene nel vecchio continente e speriamo che non sfiguri neanche Oltre oceano. Ecco: se dovessi definire TLD ribadirei il concetto di 'europeo'..."

"Bene, grazie per averci illuminato: ora siamo ansiosi più che mai di dare un'occhiata all'ultima meraviglia della Coktel Vision.... e di scappare finalmente a seguire la finalissima di Coppa Campioni... Ciao Sylvan, e Forza Milan!"

X-COM: TERROR FROM THE DEEP

Il fondo del mare è abitato da alieni che ritengono di essere i legittimi abitatori della terra, mentre la superficie del pianeta è abitata da terrestri che ritengono di essere loro i legittimi abitatori del pianeta. Immaginate la sorpresa quando vengono a conoscenza della reciproca esistenza. Si scatena una diatriba che neanche il giudice Santi Licheri di Forum potrà mai appianare.

Notti tormentate, il respiro affannoso, una cupa opprimente sensazione di impotenza... Aveva costruito Milano Due, Milano Tre, Quattro Cinque e così via fino al terrificante ventinovesimo clone.
Ormai non c'era più spazio per costruire simpatiche riproduzioni di città vere. Non c'era più spazio dove collocarle. Eppure... Sentiva fortissima l'esigenza di dare alla luce il trentesimo esempio di muratura contemporanea e giardinaggio naif.
Ma dove? Dove?
L'interrogativo rimbalzava ossessivo nella sua mente soffocando ogni pensiero. Poi finalmente il colpo di genio che differenzia le persone predestinate da quelle qualunque che solcano apaticamente i marciapiedi di mille città.
"Sorgerà in fondo all'Oceano!". Era solo un pensiero eppure aveva la forza prorompente di un urlo.
Già immaginava gli slogan della campagna pubblicitaria: "Milano Trenta in fondo alla Fossa delle Marianne a pochi minuti dal centro."
Vabbé i minuti erano 1056 disponendo di un'areo privato ma l'idea era portentosa!
Certo bastava mandare una squadra attrezzata di carpentieri e in un batter d'occhio sarebbe sorta una città sottomarina da fare invidia ad Atlantide, che, tra le altre cose, rimaneva un suo vecchio pallino...
Questa è l'introduzione originale di X-COM: Terror from the deep quella che nessuno tranne noi ha avuto il coraggio e la sfrontatezza di raccontarvi.
Certo, sfogliando il manuale e caricando il gioco avrete la sensazione di sprofondare in atmosfere fantascientifiche lontane dagli orrori edilizi dei nostri tempi eppure non era fantascienza anche Milano Tre? Bene, ora è realtà, una realtà tangibile, palpabile. Come tangibili e palpabili sono i rischi che dovrete affrontare per allestire la prima colonia sottomarina umana che la storia ricordi.
Infatti, le profondità dell'oceano celano

K GIOCO

insidie inaudite, come prima cosa impiegati del catasto anfibi (frutto di terrificanti mutazioni) che brandendo un topografo avanzano sibilando: "Lei non sa chi sono io..."; poi alieni anfibi che parlano di meno ma ahimé sparano di più risultando assai letali. Lasciamo perdere l'impiegato che rappresenta una minaccia sopportabile e rivolgiamo la nostra attenzione ai co-protagonisti di questo gioco di simulazione: gli alieni. X-COM è il seguito di un gioco di strategia leggendario di cui abbiamo dato la soluzione nel T.N.T. degli ultimi tre numeri sfiancando anche i lettori più disponibili e tolleranti.

In Terror from the Deep fate parte della X-COM, una taskforce addestratissima che ha come compito quello di sventare un piano di invasione ordito dagli alieni pinnati.
Il vostro compito è quello di creare delle basi per avvistare e eliminare i mezzi alieni.
Naturalmente X-COM è un gioco prevalentemente strategico e come tale soggiace a tutta una serie di interrelazioni che bisogna tenere d'occhio se non si vuole rischiare di essere rispediti bruscamente in superficie dalla bellicosa popolazione di mutanti acquatici.
Come prima cosa bisogna tener ben presente che la task force è finanziata da tutti i paesi del pianeta, alcuni di essi per dimensioni e avanzamento tecnologico finanziano più di altri, com'è logico.
In particolare dovrete tenere d'occhio Stati Uniti e Russia.
Se volete evitare che le due superpotenze vi taglino i fondi, dovete salvaguardare a tutti costi le loro città, magari costruendo delle basi proprio nelle immediate vicinanze in modo da poter intervenire subito in caso di attacco.
Dovete altresì evitare che le nazioni in questione stipulino dei trattati di non belligeranza direttamente con gli alieni, sennò vi verrebbero immediatamente ritirati i fondi.
Del resto se terrestri e alieni si "gemellano" come le tifoserie in occasione di Milan-

Gli alieni anfibi non parlano molto ma sparano con discreta continuità

Inter o Lazio-Roma, la vostra presenza risulta superflua!
Un altro punto centrale è quello del bilancio che deve quadrare. Per costruire una base come si deve, laboratori e quant'altro, servono molti soldi, inutile chiedere un mutuo in banca a tasso agevolato spiegando che utilizzerete i soldi per sterminare pericolosi alieni palmati: probabilmente non vi darebbero molto credito in tutti i sensi.
Per riuscire a incrementare le entrate potrete utilizzare i magazzini costruiti in fondo al mare per avviare proficue attività vendendo i manufatti così ottenuti.
Per riuscire a terminare X-COM è utile catturare qualche alieno e in questo caso interrogarlo in apposite strutture appositamente allestite (alti soldi che se ne vanno!).
Insomma, una serie di implicazioni che

NOTA BENE NB NOTA BENE

X-COM è un gioco strategico con implicazioni belliche che trovano alcune analogie, a parte con UFO Enemy Unknown (e non potrebbe essere altrimenti), con giochi ambientati in scenari da medioevo fantascientifco come Warcraft e Dominus, oppure in titoli prettamente orientati al fantastico come Dune.

X-COM probabilmente è ancora meglio di UFO Enemy Unknown

neanche un politico "scafato" saprebbe diplomaticamente gestire.
In alcuni elementi X-COM migliora e risulta assai più complesso e difficile del suo predecessore UFO Enemy Unknown, con delle animazioni nettamente migliori.
Per riuscire a venirne a capo dovrete impegnarvi allo stremo, perché se gli alieni dell'altra volta erano perfidi e insidiosi, questi sono assai più letali.
Insomma, nel complesso la Microprose ce l'ha messa proprio tutta per rendere le vostre nottate davanti al computer avvincenti e per allungare praticamente all'infinito il divertimento. Come potete infatti notare la curva d'interesse è piuttosto elevata nel tempo, una delle più alte mai registrate in assoluto a memoria d'uomo.
Tra i giochi di simulazione presenti attualmente sul mercato forse solo Sim Tower può competere a questi livelli.
Come dire che a volte anche i sequel hanno un'anima...

Massimo Carboni

Genere: Strategico
Casa: Microprose
Sviluppatore: Mythos

Pro

**Elevata difficoltà ed estrema varietà delle situazioni di gioco.
Ottime le animazioni e la grafica.**

Contro

**Il sonoro non è molto suggestivo.
A livello di trama e dinamica di gioco riprende un po' troppo da vicino il primo episodio.**

PC

X-COM richiede come configurazione minima un 386 a 33Mhz, con 4 Mb di RAM e 10 Mb disponibili su disco rigido. Scheda grafica VGA. Supporta le seguenti schede sonore: Sound Blaster, Ad Lib e Roland Soundcards.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

K VOTO
901

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

**Geniale seguito di UFO Enemy Unknown, X-COM Terror From the Deep presenta rispetto al suo predecessore dei sostanziali miglioramenti sia in termini di grafica e di animazioni, sia come struttura e difficoltà del gioco.
La complessità e il numero delle variabili presenti fanno sì che la curva d'interesse del gioco si mantenga molto alta nel tempo.
E' un titolo che non può sfuggire a tutti gli appassionati del genere bellico/strategico.**

CURVA D'INTERESSE

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

little CDROM computer people 3

la prima rivista di Games e Internet tutta su CD-ROM!!!

Ogni mese chiedi in edicola il nuovo numero con:

. Centinaia di pagine ipertestuali con recensioni, rubriche e servizi speciali!!!

. I DEMO GIOCABILI da CD-ROM dei GAMES più aggiornati!!!

. Centinaia di foto INTERATTIVE e multimediali!!!

. TOP 100 GAMES direttamente da INTERNET!!!

. Videofilmati dei giochi!!!

CD-ROM

SIMULMONDO INTERACTIVE

little CDROM computer people 3

demo games "prova e compra" sul CD-ROM

TERMINAL VELOCITY: 3D imbattibile!!!

Anteprima: REBEL ASSAULT II

LOS ANGELES EXPO '95

Soluzioni Flash: Bioforge ed Alone in the Dark III !!!

Test >

First Encounters
Dungeon Master 2
Wetlands
Terminal Velocity
Slipstream 5000
Prisoner of Ice
Top Gun
Virtual Pool
Sim Tower
Warriors

In REGALO
i Demo Giocabili di:

TERMINAL VELOCITY
SLIPSTREAM 5000
THE ORION CONSPIRACY
WARRIORS
SENTOO
CREEP CLASH
STARDUST
WRATH OF EARTH
CASINO TOURNAMENT
VIRTUAL POOL
DUNGEON MASTER 2
ONE MUST FALL
MORTAL KOMBAT II
TOWER ASSAULT
STRIP POKER PRO
JET STRIKE

STREET FIGHTER

PYRO TECHNICA

L'anno è il 2112, la ricerca interplanetaria ha scoperto che nel cuore di alcune stelle, si trovano delle capsule contenenti importantissime informazioni provenienti da un'antica civiltà; indovinate qual è il vostro scopo?

Sei uno sfigatissimo netrunner, da mesi stai bazzicando il Forum tramite il tuo terminale, in cerca di un qualsiasi impiego, ma si sa, in questo periodo gli affari non vanno molto bene, trovare anche il più misero lavoro è un'impresa epica. Sei in bolletta ed è da qualche settimana che stai pensando di vendere la tua navetta, il Pirodactl: forse così riuscirai a tirare fino a fine mese. Quella navetta, in fondo, non l'hai mai usata e ti sei chiesto più volte cosa ti ha spinto ad acquistarla; cosa se ne fa uno come te di una navetta da ricognizione? Ormai dovresti conoscerti, lo sai che quando hai un po' di soldi non riesci a fare a meno di spenderli in cose inutili. Inutili? Aspetta un attimo a dare giudizi affrettati; stavamo dicendo che eri in cerca di un lavoro, no? Bene, all'improvviso, sul tuo triste monitor compare un messaggio, sembra qualcosa di importante dato che arriva dalla Terran Hardlight Corporation; una delle più grosse potenze economiche del mondo. Il messaggio è chiaro: si richiede un netrunner per una missione di ricerca e recupero; è obbligatorio il possesso di un'astronave e, cosa per te più importante, in caso di successo verrai pagato profumatamente. Visto che hai fatto bene a non vendere la tua navetta? Senza perdere un momento, ti metti in contatto con la corporazione in questione che subito si interessa a te convocandoti per un colloquio. Una volta entrato in uno degli innumerevoli uffici della corporazione, un certo Sorbie, ti illustra per filo e per segno la missione. La situazione non è delle migliori: come tutti sanno, da vari anni le corporazioni si stanno dando battaglia per mettere le mani su delle misteriose capsule contenenti tutto il sapere di un'antica civiltà ormai estinta. Il problema è che queste capsule sono sepolte nel cuore di alcune stelle e, problema ancora più grosso, queste capsule sono custodite da dei cyborg alieni, gli Adherents, che non vedono l'ora di fare la pelle a chiunque tenti di recuperare le suddette capsule. Fino a qui niente di nuovo, infatti il motivo per cui ti hanno convocato è un altro. L'ultima spedizione finanziata dalla Hardlight Corporation è finita davvero male; tutti i componenti dell'equipaggio sono stati rapiti dagli Adherents nei tunnel della Redstar, tu naturalmente dovrai andare laggiù (o lassù) e liberare tutti gli "ostaggi" e se proprio vuoi strafare, potrai anche recuperare la capsula della Redstar. Devo dire che come missione non è male; insomma fino a ieri eri una nullità di uomo, oggi sei responsabile della vita di un intero equipaggio di uomini: ma andiamo a vedere come è strutturata la Redstar. Ogni livello è composto da un'insieme di camere collegate fra loro da un sistema di corridoi; si partirà sempre da una stanza collegata con un solo corridoio al resto del livello. In ogni livello ci sono tre portali di tre colori diversi, passandoci attraverso con la propria astronave, si otterranno degli effetti benefici differenti a seconda del colore del portale (un po' come i bagni di fango). Potranno moltiplicare il punteggio, riparare i danni subiti dalla navetta o aumentare per un breve periodo la potenza di fuoco. L'uscita che si trova alla fine del livello, è protetta da un campo di energia che ha il potere di friggere ogni astronave che tenti di passarci attraverso. Per questo, prima di uscire si dovrà trovare il generatore di energia e farlo fuori in modo da annullare il campo di forza. Può sembrare inutile dirlo, ma per dovere di cronaca devo menzionare anche i nemici; mediamente

Una chiamata dall'ufficio collocamento: c'è un lavoretto "spaziale"

Un particolare da una schermata che mostra impietosamente la scarsa grafica del gioco.

Sparare, sparare, sparare... A che cosa? Ce lo siamo chiesti anche noi

si tratta di postazioni fisse che sfogano tutta la loro potenza di fuoco contro di voi, ma potrà capitarvi anche di avere a che fare con altre astronavi (comunque meno pericolose delle postazioni fisse). Insomma la struttura è quasi identica a quella di Descent, ma devo dire che la similitudine si ferma qui dato che per il resto Descent è molto migliore. Provate a guardare le foto e ditemi se non vi sembrano tutte uguali; ecco il primo problema: la grafica. Va be', tutti i livelli sono uguali, ma che importa se sono graficamente magistrali? Riguardate le foto e ditemi se vi sembra un gioco dotato di grafica magistrale, anzi ditemi solo se ci capite qualcosa, almeno qual è il sopra e il sotto. Già non è molto stimolante volare per corridoi completamente neri con qualche adesivo colorato appiccicato sopra (davvero non pensavo che una stella, dentro, potesse essere così brutta),se poi aggiungiamo che questa veste grafica compromette molto seriamente la giocabilità, allora non mi sta più bene. Non nascondo il fatto che orientarsi per i labirinti sia a dir poco difficile, questo perché ogni volta che si vira a destra o a sinistra, l'astronave ruota sul suo asse per accompagnarne il movimento (insomma come un qualsiasi aereo), però una volta terminata la manovra non tornerà nella posizione di partenza, ma rimarrà inclinata; e non esiste un comando per raddrizzarsi, l'unico modo per tornare dritti è quello di spegnere il motore e attendere che il programma lo faccia per noi, ma molto lentamente (immaginate cosa può succedere a spegnere i motori in mezzo a proiettili nemici); perciò, dopo un paio di curve in rapida successione, si sarà persa la concezione di sopra e sotto. Ad aggravare questa sensazione di smarrimento, ci si mette pure il fatto che i labirinti sono costruiti su una griglia ortogonale, ovvero non esistono curve nei corridoi e le stanze sono tutte dei parallelepipedi; questo rende virtualmente identiche tutte le locazioni. A dir la verità un piccolo aiuto, il programma lo dà, ma è davvero piccolo: sulle pareti si trovano dei piccoli quadrati colorati che indicano i punti cardinali (ad ogni colore corrisponde un punto cardinale). Non vi basta? Volete altri difetti? Siete proprio cattivi oggi, comunque vi accontento parlando del metodo di controllo. Il primo errore commesso dai programmatori è stato quello di non renderlo configurabile, per la

NOTA BENE — NB

Pyro tecnica ricorda molto i primi giochi per Amiga (Defender, Guardian) che, se non erano più belli, sicuramente erano più giocabili.
Oggi, sugli scaffali potete trovare un gioco come Descent, struttura simile ma decisamente migliore sotto tutti gli aspetti

External View

Come si può vedere, il gioco è "spaziale", la grafica no!

Internal View

Internal View Shields Low

Dovete liberare gli ostaggi dagli alieni... Sai che novità!

PYRO TECHNICA

serie "i tasti da usare sono quelli e te li tieni": al massimo si può scegliere se usare solo la tastiera o anche il joystik. Il secondo errore è stata la scelta del metodo di controllo vero e proprio, non c'è un comando per avanzare ed uno per arretrare, ma si può solo impostare la velocità di crociera, questo implica un manovrabilità del mezzo meno immediata (sarà un continuo schiantarsi contro le pareti). Riepiloghiamo: non ci si riesce ad orientare, non si riesce ad avere una buona padronanza del mezzo, cosa manca? Ah, ecco; i nemici! Vi dico subito cosa hanno che non va: non si vedono. Cacchio, è o non è un gran bel difetto? Ma voi non preoccupatevi, continuate a sparare e prima o poi li beccherete. Basta, con i difetti ho finito, vediamo cosa rimane da salvare.
Le visuali possibili si avvicinano molto di più a quelle di un simulatore che a quelle di uno sparatutto; c'è la visuale interna, quella esterna (che si può far ruotare)e la visuale che segue il missile lanciato. Le armi disponibili sono varie e si dividono in due gruppi: primarie e secondarie; delle primarie fanno parte i vari tipi di missili (anche a ricerca calorica), bombe e granate, mentre delle armi secondarie fanno parte i laser, cannoni e tutte le armi che sparano a ripetizione. Man mano che si procederà nei livelli, i labirinti saranno sempre più complicati (il che non è molto allettante visto quello che ho detto prima) e il generatore di energia sarà sempre più lontano dalla porta d'uscita; i nemici saranno sempre più numerosi e cattivi e...si, insomma le solite cose che succedono in tutti i giochi del genere. Ammetto di aver dato molto più spazio ai difetti che ai pregi, ma in fondo, rappresentano il lato del programma che più mi ha colpito e poi anche i programmatori di questo gioco hanno dato più spazio ai difetti che ai pregi.

Riccardo Landi

Genere: Arcade
Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Interno

Pro

Ampia scelta di armi
Veloce anche sui processori più lenti

Contro

Grafica indecente
Giocabilità quasi nulla

PC

Pyrotechnica richiede al minimo un 486 DX 33 con 540 K di memoria convenzionale e 4 Mb di RAM, ma è preferibile un 486 a 66 Mhz. Inoltre richiede scheda VGA e 25 Mb di spazio libero su hard disk. Supporta le principali schede sonore.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

K VOTO 615

	1–10
G	3
A	6
QI	4
FK	5

Pur sforzandomi, non riesco a trovare una categoria di videogiocatori a cui potrebbe piacere questo prodotto. Essendo uno sparatutto tridimensionale, andrebbe consigliato ai fanatici del genere... che però amano anche la bella grafica e il sonoro; adorano gli effetti devastanti delle armi e le esplosioni gigantesche che mettono sotto sforzo i fosfori del monitor facendo vibrare le casse dello stereo, ovvero tutto quello che questo gioco non ha. Insomma, uno sparatutto senza grafica e sonoro esaltanti è come un wargame senza una buona intelligenza artificiale: pecca proprio nei fondamentali. Avrebbe potuto essere un buon gioco per un Amiga 500, ma non per un 486 o un Pentium.

QUESTO PRODOTTO CI E STATO GENTILMENTE OFFERTO IN VISIONE DA **PERGIOCO**

CURVA D'INTERESSE

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni — 0, 1, 2, 3, 4, 5

SOL CUTTER HA QUALCOSA NELLA MENTE... ...QUALCOSA CHE ESPLODERÀ TRA DUE ORE

BURN:CYCLE

2 CD
CD-i
+ Colonna Sonora

GRAFICA 3-D

CD-i

IL GIOCO CHE HA FATTO IMPAZZIRE L'INGHILTERRA

Primato di vendite nel Regno Unito - Spettacolare grafica tridimensionale "Effetto Live"

MAP
VIDEO TRANSMISSION

Philips Media

LEADER DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE 167-820026

PHILIPS

The Last Bounty Hunter

Il sole era alto fuori dalla redazione. I due si fronteggiavano minacciosi, pronti a scattare. Poi improvvisamente presero a sparare: "Nella mia vita ho avuto 586 ragazze!", "Pfiu, roba da niente... io ne cambio una al giorno!". Le sparavano grossissime tanto che sembrava di sentire davvero le esplosioni... Un altro mezzogiorno di fuoco a O-Kappa Korrall...

Il sole è alto nel cielo.

Gocce di sudore scendono copiose superando l'esile barriera della tesa del cappello e confluendo in rivoli che scorrono vicino agli occhi. La tentazione di detergerle è grande, ma le mani sono bloccate in prossimità delle fondine, protese ad accarezzare il calcio delle pistole, l'unica vostra assicurazione sulla vita. L'unica certezza di riportare a casa la pelle.
Cercate di scorgere un movimento anche impercettibile nella fisionomia del vostro avversario.

RICERCATI VIVI O MORTI (PREFERIBILMENTE MORTI)

NASTY DAN

Si fa le unghie con un machete e avrebbe bisogno di un mutuo per andare dal dentista e rimettere a posto quel poco avorio che gli rimane in bocca. Diffidate di lui è: very dangerous!

EL LOCO

Il nome illustra perfettamente il profilo psicologico di questo personaggio a metà strada tra Emiliano Zapata e i protagonisti di "Fusi di testa 1 e 2". Un momento è tranquillo e il momento dopo vi scarica la pistola nella schiena, magari scusandosi di lì a poco: imprevedibile!

HANDSOME HARRY

Diffidate del suo sorriso inamidato e dei suoi modi apparentemente gentili. E' un personaggio losco che vi ricopre di lusinghe per poi colpirvi alla schiena con la stessa rapidità e mortalità di un crotalo.

THE CACTUS KID

Bello e dannato come Billy the Kid, espressivo come un cactus, da qui deriva il suo nomignolo. Si sussurra in giro che sia il pistolero più veloce del west. Vi sconsigliamo di verificare di persona se si tratta solo di chiacchiere o di realtà... a meno che non vogliate terminare anzitempo Bounty Hunter.

Gli appassionati di Laser Game in genere sono dei fanatici che non perdono un solo titolo e che in genere aspettano con avidità l'uscita di un nuovo capitolo della serie, proprio perché la longevità di questi giochi è piuttosto limitata. Il catalogo Laser-game è abbastanza nutrito. Tra le ultime uscite ricordiamo **Crime Patrol** e **Flash Traffic** apparsi sul numero di Marzo e **Drug Wars**. Per sparare, sparare, sparare.

Cactus Kid ...bello e dannato; ed espressivo come un cactus

Le gocce di sudore riflettono il sole complicando non poco la visuale. Poi un movimento improvviso e il rumore secco di un otturatore che scatta...
Per scoprire se sarete voi a lasciarci la pelle o il cattivo di turno, dovete gioco forza calarvi nelle atmosfere western di The Last Bounty Hunter.
In questa ennesima rivisitazione del genere laser-game sarete proprio voi "L'ultimo cacciatore di taglie" impegnato in duelli all'ultimo sangue con cui arroventere il grilletto della vostra colt, pardon, del vostro mouse.
La vicenda si svolge ad ovest del Mississippi dove stazionano quattro pendagli da forca su cui grava una taglia da fare gola a molti.
Il vostro compito naturalmente è di eliminarli e di fare vostra la ricompensa.
Le immagini in full-motion riempiranno lo schermo sfidandovi beffarde.
Non sarà facile uscirne vivi... anche per: "L'ultimo cacciatore di taglie"!

Claudio Poli

Genere: Laser Game
Casa: American Laser Game
Sviluppatore: Interno

Pro
Atmosfera western molto ben ricostruita.
Filmati molto fluidi.
Sequenze spettacolari.

Contro
Longevità minima.
Interazione praticamente inesistente.

PC CD-ROM

Per girare questo Laser-Game richiede una configurazione abbastanza modesta. Basta un 386 con 4 Mb di RAM, DOS 3.3 o superiore, e naturalmente un mouse.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

K VOTO
601

	1-10
G	7
A	6
QI	4
FK	5

Per The Last Bounty Hunter vale il discorso già fatto per altri laser-game. E' un genere poco longevo che interessa solo una ristretta cerchia di appassionati ed estimatori. TLBH in particolare presenta un'ambientazione ben caratterizzata e divertente, ma l'impossibilità di interagire comunque con le immagini in full-motion, trattandosi di un punta e spara puro, ne condiziona comunque in modo negativo voto e curva d'interesse. Da consigliare solo agli appassionati del genere.

CURVA D'INTERESSE

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni
5, 4, 3, 2, 1, 0

GIOCO

GRAFICA

SUPER WING COMMANDER

SUPER WING COMMANDER

ORIGIN®

"Uhao, che immagini! Come? E' un simulatore di volo per Macintosh?"
"Ma dai non ci posso credere sembra Wing Commander..."

Questo il breve scambio di battute avvenuto in un venerdì piovoso allorché sullo schermo del nostro Centris è apparsa l'introduzione in full-motion di Super Wing Commander.
Una cosa incredibile, trattandosi di un gioco per Macintosh. Infatti gli utenti dei computer con la melina multicolore sono ormai da tempo rassegnati a vivere all'ombra dei colleghi possessori di PC, sempre pronti a farli stupire con giochi nuovi e fantascientifici.

Compaiono sul monitor della vostra navicella le torbide minacce dei Kilrathi

Bene, sembra che il momento della riscossa sia arrivato.
I giochi per Macintosh cominciano veramente ad insidiare il monopolio dei corrispettivi giochi per IBM e compatibili. Certo il fenomeno è solo agli inizi, ma siamo fiduciosi che possano veramente esserci degli sviluppi positivi.
Chiusa la parentesi dedicata alla discriminazione in termini videoludici, torniamo al nostro simulatore di volo.

Su Macintosh non è che ci sia da stare troppo allegri per quanto riguarda i simulatori di volo alla Wing Commander. Segnaliamo comunque Star Trek 25th Anniversary che propone un onesto mix tra simulazione di volo e arcade e presenta una buona giocabilità. Se no si può ripiegare su Astro Chase, ma in quest'ultimo caso il livello non è che sia eccelso.

Super Wing Commander è un prodotto Origin e come tale mutua dalla nota trilogia - culminata proprio pochi mesi fa nel terzo attesissimo episodio (ricordate Wing Commander 3 recensito in febbraio?)- non solo una parte del titolo, ma anche il nemico istituzionale: i Kilrathi, i perfidi gattoni che tanto filo da torcere hanno dato al comandante Blair.
L'introduzione non è certo da meno rispetto a quelle cui siamo stati abituati con Wing Commander, oppure con Dark Forces. Si alternano immagini in full-motion con animazioni caratterizzate da una definizione degna di Guerre Stellari.

Bene, la vostra prima missione inizia con un rapido briefing in cui vi vengono illustrati i punti chiave della missione.
E poi via, sulla vostra navicella. Noi abbiamo iniziato con una Hornet armata con cannoni laser e missili traccianti e a corto raggio.
In assoluto la hornet è la navicella più veloce della confederazione; anche se la meno armata.
Del resto il mixer tra le varie navi disponibili sostanzialmente prevede una miscela di due elementi: velocità e armamanto.
Le più pesanti sono le più armate e meno veloci, mentre, le più leggere, dispongono di una capacità bellica alquanto ridotta: non si può avere tutto dalla vita!
La plancia di comando prevede due monitor, uno a sinistra su cui compare la fisionomia della vostra navicella e sui cui lampeggeranno le zone eventualmente danneggiate durante gli scontri con il nemico; e sulla destra un monitor di comunicazioni, sui cui compariranno i messaggi video dei piloti della vostra pattuglia e le minacce dei Kilrathi che come si sa non hanno un bellissimo carattere.
La vostra visuale è dalla cabina di pilotaggio, con tutti gli strumenti sotto mano, ma, utilizzando i tasti F2 ed F3 è possibile anche ottenere una visuale a tutto schermo escludendo il quadro dei comandi, oppure una visuale della navicella che state pilotando dall'esterno; per seguirne tutte le evoluzioni.
Quest'ultima opzione, benché spettacolare, non è molto pratica, vi consigliamo comunque di utilizzare la schermata base gestendo le operazioni dalla cabina di comando.
Il primo scontro lo abbiamo avuto con delle navi da combattimento Kilrathiane del tipo Dralthi, piuttosto agili ma leggermente meno veloci della vostra Hornet. Un vantaggio di cui potrete sicuramente cercare di approfittare.
La giocabilità è buona e anche se per rivaleggiare alla pari con le navicelle pilotate dai Kilrathi vi consigliamo vivamente il joystick, con il tastierino numerico e il mouse è comunque possibile giocare, ma si concedono al nemico troppi punti di vantaggio. Vi capiterà in questo ultimo caso di vedere spesso la sagoma poco divertente del pilota Kilarthiano comparire sul monitor di destra, per sbeffeggiarvi della vostra vulnerabilità.
Il manuale fornisce una serie di suggerimenti preziosi circa le tattiche da utilizzare negli

Si alternano immagini in full - motion con animazioni degne di Star Wars

I want the rookies to fly as wingleaders. You vets keep an eye on the kids out there.

SUPER WING COMMANDER
New Game Continue

Enter BARRACKS

Un prodotto che non fa rimpiangere i suoi gemellini per PC

scontri con i Khilrathi.
Una regola semplice è di evitare lo scontro frontale e di virare leggermente per poi attaccare la navicella nemica sulla fiancata laterale, là dove è più vulnerabile.
Inoltre, bisogna stare attenti a non avere nemici in coda, e se ciò dovesse accadere, bisogna eseguire una virata brusca, oppure se non bastasse, un looping per invertire la situazione. Del resto la navicella è estremamente manovrabile e consente questa ed altre manovre spericolate.
Sostanzialmente Super Wing Commander non fa rimpiangere la serie Wing commander per PC, anzi, per certi versi sembra una logica evoluzione. Forse questo assioma non potrà essere applicato anche all'ultimo nato Wing commander 3, che per scene in Full-Motion e animazioni è leggermente superiore, né per il prossimo Wing Commander 4, che pare essere arrivato a un buon punto di lavorazione; però, se fate mente locale e realizzate che state giocando quel con quel popò di grafica e fluidità di animazioni proprio su un Macintosh... beh, allora il comandante Blair vi sembrerà davvero un lontano ricordo!

Massimo Carboni

ill fly on your wing. She's quiet, but she knows the ropes.

SUPER WING COMMANDER

Genere: Simulatore di volo
Casa: Origin
Sviluppatore: Electronics Arts

Pro

Grafica e animazioni incredibili.
Discreta giocabilità anche con il mouse.
Buon sonoro.

Contro

Richiesta di un hardware terrificante.
Costo un po' elevato.

MACINTOSH

SWC gira su Power Macintosh, Quadra, Centris, Performa. Richiede 6Mb di RAM, mouse, 12 Mb disponibili sull'hard disk; monitor a 256 colori con grafica 640x480, System 7.1 o superiore e CD-ROM a doppia velocità. Il Joystick è vivamente consigliato

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

K VOTO
917

	1-10
G	9
A	8
QI	6
FK	8

Niente da dire, finalmente un gioco per Macintosh che non sfigura a confronto di titoli mitici per Pc come Wing Comander o Tie Fighter.
Super Wing Commander propone una grafica davvero entusismante e una buona giocabilità, anche con il solo mouse.
L'unico suo punto debole è la richiesta di una configurazione hardware piuttosto impegnativa, del resto per far girare tutta quella grafica ad alta definizione ce ne vuole...

Questo prodotto ci è stato gentilmente dato in visione da Melange

CURVA D'INTERESSE

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

TANK COMMANDER

Controlla uno spaventoso carro da combattimento di 123.000 libbre, un cannone da 120 mm, mitragliatrice coassiale, lanciafiamme e lanciamissili guidato.

"Accidenti Comandante! Siamo circondati!". Ve lo giuro! Non mi aspettavo di sentir parlare il mio subordinato in lingua italiana! Quando nel pannello di controllo ho selezionato il tipo di lingua da utilizzare nel gioco mi aspettavo di vedere solamente le istruzioni e i messaggi in lingua italiana: ma che venissero interamente tradotti anche i dialoghi... beh... questo mi ha particolarmente colpito!
Stiamo parlando, per chi non lo avesse ancora capito, di Tank Commander (d'ora in poi TC), un simulatore di combattimento tra carri armati, interamente ambientato in un paesaggio poligonale 3D.
E' un gioco, tanto per intenderci, dove bisogna analizzare le informazioni inviate dal satellite, controllare le telecamere degli elicotteri da ricognizione e comandare il battaglione di carri armati in un conflitto che, per fortuna, nella realtà non esiste.
La nostra bravura risalterà maggiormente quando elimineremo elicotteri nemici, truppe e carri armati durante la missione assegnataci.
Dato che il gioco utilizza le ultimissime telemetrie e dati di combattimento utilizzati da veri carri armati attualmente in uso, TC risulta essere il più realistico dei simulatori di questo genere.
TC viene fornito su Cd-Rom e richiede uno spazio minimo su disco fisso di circa 1 megabyte. Richiede un hardware non troppo sofisticato. E' consigliabile possedere un 486/66 o superiore, una scheda grafica VGA, un mouse e un'unità Cd-Rom a doppia velocità. Le opzioni supportate comprendono joystick, schede sonore, modem, null modem e reti IPX/ODI.
Dopo aver installato TC, avremo la possibilità di configurarlo secondo le caratteristiche del computer. Nel Pannello di Controllo possiamo trovare numerose opzioni di configurazione, tra cui alcune molto interessanti ed insolite. Ad esempio ci sono i parametri di configurazione delle "Cuffie", che permettono di settare al meglio la modalità Cybermaxx compatibile. Premendo F12 nel corso del gioco, TC utilizzerà le cuffie come un visualizzatore, e i movimenti della testa saranno registrati dal gioco per dare la sensazione di essere in un mondo virtuale.

Guidare un carro armato può essere divertentissimo, parcheggiarlo un po' meno

Un'altra importante caratteristica è quella di poter giocare con più persone tramite modem o connessione seriale.
Ci sono già in lista numerosi modem già pre-configurati. Nel caso non ce ne fosse uno che corrisponda a quello in nostro possesso, saremo costretti a modificare manualmente il file MODEM.CFG, che TC utilizza per configurare il sistema.
Anche per quanto riguarda la configurazione in

C.CORTEX

SCHWARZKOFF

SHAGGART

Una volta entrati in azione, possiamo dare libero sfogo alle nostre manie...

rete, bisogna stare attenti a non indicare nel menu di settaggio un numero di presa diverso da quello utilizzato da altri utenti; questo per non avere problemi di condivisione che arresterebbero immediatamente il gioco.
Dopo aver illustrato sommariamente le opzioni di configurazione e di ottimizzazione del sistema, passiamo ad analizzare cosa ci offre questo stupendo simulatore.
Prima di tutto bisogna selezionare una missione. Il gioco ne propone nove, ma solo sette sono disponibili. Le altre vanno acquistate a parte.
Sono missioni tutte differenti tra loro, ambientate in vari luoghi di un mondo ipotetico. Si può effettuare una missione, ad esempio, nel deserto, oppure all'interno di una città.
Nelle missioni ci sono da colpire degli obiettivi. Basta colpirli per passare alla sezione successiva. D'altro canto per non scontentare gli appassionati, durante lo svolgimento di una missione ci sono decine di altri obiettivi disponibili, come uomini che ti sparano con un fastidioso "fucilino", oppure postazioni sotterrate di mitraglieri, e così via.
Prima di iniziare le missioni, ci viene proposto un breve ma dettagliato briefing, dove ci vengono segnalati tutti i target da colpire.
Una volta entrati in azione, possiamo dare libero sfogo alle nostre manie, e girovagare quasi indisturbati in un mondo del tutto irreale, ma tangibile. L'incontro col nemico è praticamente immediato. Studiate bene la mappa del luogo, ed agite con freddezza e determinazione.
La rapidità di azione è necessaria per ottenere il miglior risultato nel minore tempo possibile.
Durante lo svolgimento del gioco i vostri subalterni vi informeranno di eventuali pericoli e anomalie, che possono compromettere in pieno successo della missione intrapresa.
La novità di questo simulatore è la possibilità di interagire con altre unità alleate, in modo da sconfiggere in maniera efficace l'invasore. Difatti unità di elicotteri sono a vostra disposizione per effettuare, come

SEZIONE C
DESERT CAMPAIGN

SEZIONE A
URBAN ASSAULT

Se vi piacciono le simulazioni guerresche su carro armato, vi consigliamo Armored Fist, recensito sul numero di Aprile e Comanche Maximum Overkill, anche se Tank Commander rimane molto superiore!

avviene nella realtà, ricognizioni dall'alto per l'individuazione di truppe nemiche, e per la successiva segnalazione ai vari reparti d'attacco.
A bordo del Tank Commander ci sono, oltre a preziosi strumenti di navigazione e di puntamento, differenti armi, selezionabili immediatamente in base alle necessità del momento.
In alcune missioni è possibile chiamare degli attacchi aerei. In questo caso dei caccia alleati distruggeranno tutti, o la maggior parte, dei veicoli nemici nelle vicinanze. Il numero richiamabile di questi attacchi aerei è limitato, quindi bisogna moderarsi nel loro utilizzo.
Il gioco necessita di una configurazione della memoria particolare, con memoria EMS. Attenzione, quindi, a caricare i vari driver nel file CONFIG.SYS.
Possiamo, infine, affermare che Tank Commander è un bel simulatore, anche se le animazioni sono piuttosto "saltellanti" anche su un 486/66 MHz.

Luca Monticelli

Genere: Simulazione di guerra
Casa: Domark
Sviluppatore: Interno

Pro

Belle missioni, ottimo sonoro. Finalmente i dialoghi parlati sono in italiano.

Contro

Grafica "saltellante" anche su computer piuttosto potenti. Lenti caricamenti tra una missione e l'altra. Grafica non curatissima.

PC CD-ROM

Tank Commander richiedecome configurazione minima un 386 con 4 Mb di RAM. VGA, CD-ROM a doppia velocità. Supporta le principali schede sonore.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

K VOTO 880

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

**Tank Commander è un buon simulatore che si avvale di tecnologie all'avanguardia. Usa difatti apparecchiature, nei propri carri armati, utilizzate anche nella realtà. La simulazione diviene, in questo modo, più realistica ed avvincente.
Le missioni sono di discreta difficoltà, e mettono a dura prova la tempra tattica del giocatore.
Prevediamo la sua giocabilità per parecchie settimane ancora.**

CURVA D'INTERESSE

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

CASINO Tournament of Champions™

Il verde del tavolo da gioco, il verde riferito ad una situazione economica personale, il verde come colore portafortuna: potrete trovare tutte queste cromaticità in Casino Tournament.

Il fascino del tavolo verde è indiscutibile. Il brivido della scommessa. Il brivido che si prova percorrendo i viali deserti e illuminati attigui al casino, alle quattro di mattina con indosso solo un paio di slippettoni modello ragno per aver convertito tutto, ma proprio, tutto in fiches.

Il brivido della pallina nella roulette che beffarda salta da un numero all'altro generando ora euforia, ora scoramento, fino a posizionarsi defininitamente nel suo incavo numerato che il più delle volte non corrisponde alle aspettative del giocatore.

Questo il fascino e i rischi del gioco d'azzardo, un fascino che potrete in gran parte ritrovare in Casino Tournament dove il divertimento è reale e il rischio virtuale.

Se va tutto male potrete gioire per aver risparmiato una palata di soldi, se le cose dovessero andare male non potreste che maledirvi per non aver portato i vostri pochi risparmi in un casino come si deve.

La struttura del gioco è molto semplice, lanciando il programma si accede alla stanza principale del casino, dove si trovano tutte le attrazioni: la roulette, il tavolo da poker, le slot machine e il black jack.

Per orientarsi nel salone basta cliccare ai lati, destro o sinistro, del monitor e la schermata scorrerà mostrando tutta la sala nel suo splendore.

Per poter scommettere le fisches virtuali basta far scorrere il puntatore su una delle attrazioni, quando la freccia vira dal bianco al rosso dando il nome del gioco, basta cliccare due volte e finalmente si potrà consumare un faccia a

CASINO Tournament

faccia con il croupiers.
In linea di massima Casino Tournament per quello che concerne i giochi di carte è assimilabile alle centinaia di solitari che ci sono in circolazione, non apportando nulla di nuovo, mentre nella roulette o nelle slot machine non trasmette grandi emozioni, la sensazione è quella di non avere molta possibilità di interagire con il gioco, di fare parte di una serie di situazioni determinate più dalla casualità che da altro.
Qualcuno potrebbe anche obiettare che in fin dei conti neanche nei veri casino c'è la possibilità di interferire molto con i capricci della dea bendata, c'è però l'atmosfera tutta particolare, ricca di tensione, fascino. Un mondo patinato e popolato di bella gente.
Complessivamente riprodurre le emozioni di un vero casino non è facile, anzi, per certi versi può rivelarsi un'impresa disperata.
Vi consigliamo di continuare con i vostri solitari residenti da tempo immemore sul vostro hard disk, e se proprio volete cimentarvi con Casino Tournament ricordatevi l'abito... scuro come si conviene per le serate più "in".

C.M.

Giocate "pesanti" abiti di lusso: farfallini e strass: bella gente...

Genere: Simulatore di giochi d'azzardo
Casa: Capstone
Sviluppatore: Interno

Pro

Tutte le principali attrazioni di un casino sono presenti. Livello di difficoltà buono. Sonoro piuttosto realistico.

Contro

Poco longevo. Coinvolgente solo per gli appassionati del genere "solitari".

PC CD-ROM

Abbiamo provato Casino Tournament of champions su un 486 a 33 Mhz con 4 Mb di RAM ed è andato tutto bene, non si sono registrati problemi. Supporta tutte le principali schede-sonore.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

K VOTO
701

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Forse neanche un appassionato di giochi d'azzardo riuscirebbe ad appassionarsi a Casino Tournamnet, per quanto il gioco in sé non sia realizzato male, può essere apprezzato veramente solo dagli appassionati di solitari elettronici e similari. Per tutti gli altri la curva d'interesse rischia di essere risibile.
Tra aspetti più interessanti di CTOC: gli effetti sonori, molto realistici, e la grande varietà di attrazioni disponibili.

CURVA D'INTERESSE

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

Slipstream 5000

Nell'etereo circuito di Slipstream 5000 si rincorrono veivoli futuristici, in una concitazione e ad una rapidità che fanno supporre ci sia ben altro in gioco al di là di un congruo premio.

UNA AMBIGUA ATMOSFERA

Si accavallavano in molti intorno alle mulinanti corsie d'aria di questa Formula 1 del futuro, con al posto dei circuiti dedali d'aria delimitati soltanto da pareti e appicchi vertiginosi, e lungo fiumi e veementi corsi d'acqua, e, al posto delle automobili e dei copertoni scattanti apparecchi volanti, affusolate navicelle spaziali dalle sagome sguizzanti. Reattori e fusoliere. E c'era un perché: non erano i perfetti motori a combinazioni neutronali, non le perfette textures i paesaggi avvincenti, gli scenari vari e maestosi. Erano le donnine. Con i costumini molto mini, le anchette maliziose, avvolte nelle tenute da corsa con le plissé. E le tettine. Di maggio, con l'aria fresca, l'estate alle porte, erano proprio le tettine, puntute, a fare salire vertiginosamente SlipStream

5000 nella Hit dei giocatissimi nella fosca atmosfera delle serate in redazione, quando Silvia è già uscita per andare a mangiare la pizza con il suo fidanzato, e gli scapoli della rivista più gettonata dai videoludomani, si accapigliano intorno ad invoglianti confezioni di videogiochi cariche di promesse.
Per lavoro, si intende, si fa questo e altro. Ma il mio sogno era un altro. Sfrecciare, con uno di quegli splendidi turbogetti, azzardando evoluzioni al limite delle possibilità umane, all'interno di percorsi delimitati da segnature naturali. Canjon, catene di montagne ai miei fianchi, grotte da imbucare con la consueta abilità ed in cui sfrecciare facendo il pelo a pareti rocciose, labirinti di roccia da sfiorare seguendone i risalti, le increspature del terreno, la terra stessa come terreno di gioco. E le tettine. Tutto un lavorio su queste tettine, commenti, battute pesanti, lascivia, (che poi è un modo colto e carino, stylé, per dire saliva), credo, e tutto questo gran parlare delle ragazze di Slipstream, donne pilota, con un coraggio disumano, con l'abilità di Lady Dragon e l'intelligenza di Umberto Eco. Ma io no. Io pensavo a questa versione futurista della nostra attuale Formula 1, ai dieci veicoli differenti tra i quali scegliere il nostro, la "freccia vincente". Avevo studiato le sagome nella presentazione 3D degli apparecchi. E mi erano piaciuti parecchio.

FORMULA 1 SPAZIALE

Per quanto riguarda il gioco, in sede di recensione, possiamo dire che è un classico "formula 1 spaziale". Non nel senso che è un gioco spaziale, cioè un "iradiddio" di gioco, ma, in quanto le automobiline, hanno le ali. E, naturalmente, sono aerei. A differenza delle corse in circuito automobilistico occorre fare attenzione alle uscite di pista con susseguente collisione contro il "guard rail" di turno; al posto dei consueti - e di per sé già piuttosto minacciosi - transennoni o balloni di paglia, ci sono sipari di calcare del giurassico, spalti rocciosi contro cui non ci

NOTA BENE — NB

Difficile trovare un emulo di Slipstream 5000. E' una riuscita via di mezzo tra classiche gare automobilistiche alla Indycar Racing e similari. Per quanto concerne la guida del vostro veicolo, però i comandi le la giocabilità ricordano quella di Descent. Con la possibilità di ruotare la traiettoria del vostro bolide a reazione in modo impressionante.

Occhio alle uscite ... di pista, al posto delle transenne, trovate dei roccioni!

Circuiti naturali disegnati sui rilievi del pianeta: un volo sfrenato a capofitto... planando e cabrando nella natura.

Cockpit View

Two ways round this. Watch those wing tips pilots whichever way you go.

Il ritmo si fa incalzante, si stanno per accendere i motori!

si può incartare mantenendo ragionevoli speranze di uscirne illesi.
A parte questo, se siete addentro nel genere One Grand Prix, o Indycar Racing, vi regolate come se doveste prendere parte alla consueta corsa con macchine rombanti. Effettuate la scelta del vei... volo, e del pilota, vi accingete alla partenza e ammirate la selezione dei piani ripresa: veduta dall'interno dell'abitacolo, dall'alto, da dietro, televisione via cavo... Ciascuna ripresa può essere modificata attraverso l'utilizzo di giochi di camera, rotazioni e zoomate. Grazie alla televisione a circuito chiuso potete assistere al replay della corsa e di sezioni di gara, con riprese ottenute mediante l'utilizzo di telecamere piazzate in angoli strategici nei circuiti. Possiamo assistere alla presentazione dei circuiti, illustrati da sequenze molto carine e coreografiche, che vengono commentate, con straordinario entusiasmo, da un cronista che non sfigurerebbe, per verve e coinvolgimento, al confronto con i "motivatori" di Aiazzone. Altri commentatori digitali ci sottopongono caratteristiche e capacità degli altri avversari in lizza; ruolini di marcia, pericolosità: vige una certa animosità, un certo fermento, il ritmo si fa incalzante, si stanno per accendere i motori.

LA STRADA GIUSTA E LA STRADA SBAGLIATA

Avete la possibilità di sviluppare il massimo della potenza del vostro veivolo su di un circuito a vostra scelta, di partecipare a una o più prove successive. Contro di voi dieci piloti, con apparecchi ognuno con caratteristiche diverse, con differenti linee e design. Durante la gara potrebbe capitarvi di dovere scegliere tra due percorsi apparentemente uguali o di entrare a rotta di collo in tunnel con ingressi paralleli e simili. In certi passaggi potreste trovare dei bonus con cui all'occorrenza, porre rimedio ai danni che nel corso della gara potete avere subito, ma vi può anche accadere di entrare nel tunnel sbagliato e di schian-

Oil burning now as we scream towards the Colorado split

tarvi precipitando a una velocità vertiginosa. Una volta ristabiliti vi potrà capitare di partire a tutta velocità nel senso da cui provenivate. Un inconveniente ben conosciuto dai corridori di bicicletta, i "girini" del nostro secolo, quando nel corso di "giri" e tour, in amene località alpine, ruzzolano nella gallerie male illuminate e ripartono di gran carriera verso... la partenza... Qui il software del gioco ve lo segnala.Vi avverte che avete... invertito la rotta. Il tempo, come si vede non passa invano.
Naturalmente, come è d'uso in questo tipo di "circuiti", potrete nel prosieguo del gioco accessoriare e potenziare il vostro jet dotandolo di motori più potenti e di armi sofisticatissime. In

to find ourselves back with the cheering crowds at the grid and finish line.

ogni GP digitale che si rispetti, l'avversario non basta superarlo. Lo si deve perlomeno bombardare. Insomma; almeno da questo punto di vista, niente di nuovo.

DITE A SILVIA CHE L'AMO

Ecco...: donnine o non donnine, questa è la recensione di Slipstream. E, nel caso vi capiti di passare dalle parti di via Pagliano, a Milano, o di scrivere al K Box o al K Mart, non dimenticatevi di fare notare alla signorina Silvia di come ci siano ancora redattori che non incespicano in trastulli volgari - al contrario di chi so io. Di come la passione videoludica, possa essere pura e immacolata; senza incappare, come sovente succede ad alcuni colleghi, in "recensioni" che si soffermano troppo frequentemente su "certi" particolari anatomici; questa è la verità... ditele che sono diverso, dagli altri. Sigh. E, ditele che l'amo.

Danilo R.

Genere: Arcade
Casa: Gremlin Interactive
Sviluppatore: PPS

Pro

Originale.
Buona Grafica IN 3D.
Grandi animazioni.

Contro

Sonoro non eccezionale.

PC - CD ROM

Per girare correttamente Slipstream richiede al minimo un 486 33Mhz con 4Mb di RAM. Supporta le seguenti schede sonore: Sound Blaster, Adlib, Roland. Il joystick è indispensabile!

PC CD-ROM

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

K VOTO
904

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Slipstream è una corsa un po' anomala e contrassegnata da sezioni arcade interessanti. Il motore assomiglia a quello di Descent e la grafica in texture 3D è molto ben definita.
Dedicato a tutti gli appassionati del genere corsaiolo, Slipstream strizza l'occhio anche ad altre categorie di videogiocatori che troveranno comunque motivi di divertimento in questa folle, folle corsa a bordo di bolidini a reazione!

CURVA D'INTERESSE

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni
0 1 2 3 4 5

The DAEDALUS ENCOUNTER

Tre CD-ROM pieni zeppi di animazioni, effetti sonori e una storia fantastica, tutta ambientata nello spazio siderale!

Mi ricordo ancora come se fosse ieri, quando sul mio computer apparve per la prima volta il mitico gioco arcade "Zac McCracken". Quanto mi aveva entusiasmato! Da allora non ho mai smesso di pensare il modo in cui i videogames si sarebbero evoluti. Guardando con occhio obiettivo l'odierno panorama software, non posso che esternare la mia più completa ammirazione sul modo in cui si sono evoluti i giochi e le macchine che li ospitano. The Daedalus Encounter è un film interattivo nel vero senso della parola, in quanto si gioca e si comunica con personaggi reali.

Un film interattivo nel vero senso della parola

Siamo nell'anno 2135, nel corso della Prima Guerra Interstellare. Nel gioco impersoniamo il cannoniere di prima classe Casey O'Bannon in servizio sull'intercettore TAS Talon. Il pilota è il tenente Ariel Mathenson, un ufficiale duro ed esperto, ligio ai regolamenti. Il secondo pilota/motorista è il sergente Zack Smith, reputato a ragione come una mina vagante. Nonostante le differenze, Ari e Zack sono tuoi amici e commilitoni fin dai tempi dell'addestramento.

Durante un normale pattugliamento della squadra cui facciamo parte, nei pressi della Prima falange, un gruppo di caccia Vakkar emerge dall'iperspazio e si lancia in un attacco micidiale. Riuscirete a far fuori le navi nemiche, ma non

HARDWARE

GRAFICA

Tia Carrere: la protagonista assoluta di Deadalus Encounter.

RIVENDITORI AUTORIZZATI C.T.O.

PIEMONTE-VALLE D'AOSTA TORINO • **ALEX COMPUTERS** C.so Francia 333/4 - V. Tripoli 179b • **AMERICAN'S GAMES** V. Sacchi 26b • **COMPUTEL** C.so G.Cesare 56 Bis • **COMPUTING NEWS** V. Polò 40e • **C.R.E.** Lungodore Napoli 62è • **EVOLUZIONE COMPUTER** C.so Francia 11 Bis/c • **METRO PIEMONTE** V. Veronese 205 • **PLAY GAME SHOP** V. C. Alberto 39e • **QUEEN COMPUTER SHOP** C.so Dante 2 • **R.I.O.** C.so Romania 460 • **SOFTEL** V. Nizza 45f • **TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 381 • **ALEX** SHOPVILLE LE GRU V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO) • **SENDEL COMPUTER** Str. della Pronda 98 GRUGLIASCO (TO) • **MIRAST** V. Palestro 62 IVREA (TO) • **METRO PREALPI** V. Savona 97 MONCALIERI (TO) • **COMPUTER WORK** V. Rivoli 38a ORBASSANO (TO) • **CERRUTI NUOVE TECNOLOGIE** C.so Torino 234 PINEROLO (TO) • **AGARTHI** V. Montegrappa 112 RIVOLI (TO) • **COMPUTER MANIA** V. Vochieri 107 ALESSANDRIA • **CAMELOT** V. Micca 33 BIELLA • **HOBBYLAND** V. Bertodano 1 BIELLA • **THE NEXT WORLD** V. Cottolengo 5 BIELLA • **ROSSI COMPUTER** C.so Nizza 42 CUNEO • **ALBA UFFICIO** C.so Piave 6b ALBA (CN) • **PERSONAL SOFT SERVICE** V. Giovanni XXIII 16 B.GO S. DALMAZZO (CN) • **K & G** V. Ranzoni 2 NOVARA • **PENATI** V. Mattei 49 NOVARA • **RISPARMIONE** S.S. 229 Km. 22 SUNO (NO) • **ELLIOT COMPUTER SHOP** P.zza Don Minzoni 32 VERBANIA INTRA (NO) • **MEGA-LO MANIA** V. Ferraris 90 VERCELLI • **BEST RECORD** V. de Tiller 68 AOSTA • **BRUNO TEX 2** Loc. America 135/139 QUART (AO) **LOMBARDIA** MILANO • **AG INFORMATICA** V. Silva 49 • **BCS** V. Montegani 11 • **BRICOMPUTER** V. Palmieri 25 • **EDS** C.so Porta Ticinese 44 • **ELETTRODATA** V. Caponi 5 • **GALIMBERTI** C.so Buenos Aires 64 • **G. RICORDI** Gall. Vit. Emanuele • **HOMIC SHOP** P.zza De Angeli 3 • **I BELEE** V. Lorenteggio 22/24 • **JOYSTICK FUN** V.le Lorenteggio 38 • **LU.MEN** V. Sta Manica 3 • **MARCUCCI** V. F.lli Bronzetti 37 • **MONDADORI INFORMATICA** C.so Porta Vittoria 51 • **NEWEL** V. Mac Mahon 75 • **NIKI SHOW ROOM** V. Tavazzano 14 • **PC POINT** V.le Monza 48 • **PC POINT 3** C. Comm.le BONOLA • **PER GIOCO** V. S. Prospero 1 • **PER GIOCO** V. Giuliano 4 • **RIVOLA** V. Vitruvio 43 • **SUPERGAMES** V. Vitruvio 37 • **TC CENTRO** Gall. Corsia Servi 11 • **VIRGIN RETAIL** P.zza Duomo 8 • **VIRTUALI** V. Rasori 18 • **VIRTUDO** V. Fiamma 6 • **VOBIS** V. Broggi 13 • **WAREHOUSE** C.sò Buenos Aires 53 • **COMPUTER SHOP** V. Cairoli 8 ABBIATEGRASSO (MI) • **SICURDATA COMMUNICATIONS** V. Mazzini 113 ABBIATEGRASSO (MI) • **GALIMBERTI** V. Naz. dei Giovi 28/36 BARLASSINA (MI) • **METRO CEB** V. Croce Nuova Str. Vigev. CESANO BOSCONE (MI) • **METRO LOMBARDA** V. Gozzano 19 CINISELLO BALSAMO (MI) • **PENATI** V. Simone 49d CORBETTA (MI) • **ARIVIVIS** P.zza I Maggio 13 CORSICO (MI) • **MICROMIX** V.le Italia 23/ 25 CORSICO (MI) • **ARCA** V. Trieste 13 GORGONZOLA (MI) • **MORI SISTEMI** V. Pace 8 MEDA (MI) • **TUTTOSOFTWARE** V. Monti 5 MELEGNANO (MI) • **BIT 84** V. Italia 4 MONZA (MI) • **PC POINT DUE** V. Borgazzi 30 e MONZA (MI) • **PREMIERE** V. Pennati 17 MONZA (MI) • **IL CURSORE** P.zza Martiri Libertà 2 NOVATE MILANESE (MI) • **DIEN NAU** V. Garibaldi 99 RHO (MI) • **METRO PADANA** V. XXV Aprile 23 S. DONATO MILANESE (MI) • **CENTRO COMMERCIALE PIACENZA NORD** V. Emilia 100 S. ROCCO AL PORTO (MI) • **VIDEOLINE** V. Carcano 12/14 SARONNO (VA) • **ATLANTIDE** V. Rossini 43 SEREGNO (VA) • **EASY SOFTWARE ITALIA** V. Gramsci 52 SESTO S. GIOVANNI (MI) • **TERZA GENERAZIONE** V. L. da Vinci 157 TREZZANO S/N (MI) • **KING GAME'S** P.zza Unità d'Italia 3e VIMERCATE (MI) • **MISTER BIT** Gall. Città Mercato VIMODRONE (MI) • **COMPUTER SERVICE** V. Corridoni 2b BERGAMO • **MEGABYTE 2** V. Scuri 4 BERGAMO • **PLUG E PLAY** V. S. Caterina 88a BERGAMO • **TINTORI** V. Broseta 1 BERGAMO • **MEDIA WORLD** V. Fermi CURNO (BG) • **DIMENSIONE UFFICIO** V. Monte Svello 12a BRESCIA • **G.VIGASIO** V. Trento 3 BRESCIA • **MASTER INFORMATICA** V. F.lli Ugoni 10b BRESCIA • **METRO SEBINO** V. Noce 116 BRESCIA • **PIERROT LUNAIRE** V. Cremona 150 BRESCIA • **TC CENTRO** V. Malta 12 BRESCIA • **MEGABYTE** V. Castello 1 DESENZANO DEL GARDA (BS) • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Masia 16/18 COMO • **GALIMBERTI** V. Paoli 47a COMO • **FUMAGALLI** V. Cairoli 48 LECCO (CO) • **MEDIA WORLD** V. Ai Ferri Corti 22 MARIANO COMENSE (CO) • **ERRE INFORMATICA** V. Milano 2g CREMONA • **MONDO COMPUTER** C. Comm.le CREMONA 2 V. Berlinguer GATESCO P.D. (CR) • **FU.SE.CO.** V. della Macina PESCAROLO (CR) • **COMPUTER CANOSSA** Gall. Ferri 7 - V. Trieste 71 MANTOVA • **MEGABYTE 4** V. Frattini 19 MANTOVA • **R.G.B. COMPUTERS** V. Gnutti 38 CASTIGLIONE STIVIERE (MN) • **ASSITEC** V. Trieste 97 a/b PAVIA • **LA CASA DEL GIOCO** V. Breventano 8 PAVIA • **LA VOCE DELLA LUNA** C.so Mazzini 1 b PAVIA • **SENNA** V. Calchi 5 PAVIA • **MEDIA WORLD** C. Comm.le MONTEBELLO V. Mazza 50 MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) • **ALPHABETA** C.so Milano 13 VIGEVANO (PV) • **MULTIMEDIA BY EDI SOFT SYSTEM** C.so Novara 22 VIGEVANO (PV) • **MAGIC SCREEN** V. Mazzini 44a SONDRIO • **MAGIC SCREEN** V. Faboni 18 MORBEGNO (SO) • **FLOPPY** V. Morazzone 2-V. Carrobio 13 VARESE • **MASTER PIX** V. Zappellini 4 BUSTO ARSIZIO (VA) • **METRO AL.IT** V.le Borri 39 CASTELLANZA (VA) • **INFORMATICA AMICA** V. Battisti 3/bis S.S. Varesina Km. 41.100 CASTIGLIONE OLONA (VA) • **MEDIA WORLD** V. Milano 99/103 GALLARATE (VA) **TRIVENETO** VENEZIA • **SAVING BY GUERRA COMPUTER** V. Mattei 1 C. Comm.le VALLE CENTER MARCON • **SARTORELLO** V. Duca d'Aosta 4 CEGGIA (VE) • **SME** V. Orsato 5 MARGHERA (VE) • **GUERRA COMPUTER** V. Bissuola 20 a MESTRE (VE) • **METRO VENETO** S.S. Romea MESTRE (VE) • **SME** V. Torino 101 MESTRE (VE) •

GIO EMILIA • **CD REGGIO EMILIA** V. E. Ospizio 52ab REGGIO EMILIA • **ETA BETA** C. Comm.le ARIOSTO REGGIO EMILIA • **VIDEO HOUSE** V.le Olimpia 14a REGGIO EMILIA • **NUOVI SISTEMI** V. Roma 21a S. ILARIO D'ENZA (RE) • **MEGABYTE INFORMATICA** V. 28 Luglio 59 BORGO MAGGIORE (RSM) • **COMPUTER TIME** V. IV Giugno 29 SERRAVALLE (RSM) • **ELECTRONICS** V. G. da Carpi 209 SERRAVALLE (RSM) **LIGURIA** GENOVA • **ABM COMPUTER** P.zza de Ferrari 2r • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Brigata Bisagno 25r • **ELITE COMPUTER** V. Orsini 31r • **HOME DIGIT-GAMMA GROUP** C. Comm.le COOP BISAGNO P.zzale Bligny 14 • **IL CENTRO CONTABILE** V. Brigata Liguria 45r • **PAGLIALUNGA** Vico Liceti 6 • **RAINBOW COMPUTING** V. Gestro 10a • **METRO LIGURIA** V. Romairone 4n BOLZANETO (GE) • **COMPUTER UNION** V. Storace 4/6 r SAMPIERDARENA (GE) • **CENTRO HI-FI VIDEO** V. Repubblica 38 SANREMO (IM) • **DIGITAL LABS** P.zza Martiri Libertà 25/27r SAVONA • **CELESIA ENZA** V. Garibaldi 144/146 LOANO (SV) • **DF 24** C.so Europa 6 b/c LOANO (SV) **TOSCANA** FIRENZE • **AZIMUTH** V. Peretola 76r • **CD FIRENZE** V.le Matteotti 9r-V.le Talenti 53 • **DEDO SISTEMI** V. Novoli 42b - V.le Europa 96 - V. Cavour 170r • **GPL MARZOCCO** V. de' Martelli 6 • **HOBBYTRONICS** V. Corridoni 15a • **NEW COMPUTER SERVICE** V. degli Alfani 2r • **PAOLETTI FERRERO** V. Pratese 24 • **PUNTO SOFT** V. Torcicoda 1r • **PUNTO SOFT 2** V. Tedalda 39b • **PUNTO SOFT 3** V.le Guidoni 77 b • **TELEINFORMATICA TOSCANA** V. Bronzino 36 • **DEDO SISTEMI** V. Panati 24 B.S. LORENZO (FI) • **BELLANTI** L.go Palestrina 317 CASELLINA SCANDICCI (FI) • **WAR GAMES** V. Sanzio 126a EMPOLI (FI) • **DEDO SISTEMI** V. Paoli 11 SCANDICCI (FI) • **PUNTO SOFT 4** V. Alfieri 10 SCANDICCI (FI) • **METRO TOSCANA** V. del Cantone 4 Loc. Osmannoro SESTO FIORENTINO (FI) • **IL GATTO E LA VOLPE** V. Fiorentina 117 AREZZO • **MULTIDEIT** P.zza Risorgimento 10 AREZZO • **EUROMEDIA** V. Lavagnini 219 S. GIOVANNI VALDARNO (AR) • **COMPUTER SERVICE** V. dell'Unione 7-V. Bonghi 2a GROSSETO V. Piro 21 ORBETELLO (GR) • **EMMECI** V. del Vigna 12 LIVORNO • **ETA BETA** V. S. Francesco 30 LIVORNO • **FUTURA 2** V.Cambini 19 LIVORNO • **ETA BETA** P.zza Costituzione 69 PIOMBINO (LI) • **SHASTA** Loc.Ant.Saline PORTOFERRAIO (LI) • **CIPOLLA** V. Vitt. Veneto 26 LUCCA • **IL COMPUTER** V. Colombo 216 LIDO CAMAIORE (LU) • **DEDO SISTEMI** V. Foscolo 2 VIAREGGIO (LU) • **LOGICA D.D.P.** V. Sforza 16 AVENZA CARRARA (MS) • **FLOATING POINT** Gall. da Vinci 32 MASSA (MS) • **GAME OVER** V. Battelli 35 PISA • **MEDIA WORLD** V. Matteucci PISA • **TECNINOVAS** P.zza Guerrazzi 19 PISA • **METRO ARNO** V. Fagiana Sud OSPEDALETTO (PI) • **ELECTRONIC DREAMS** V. Dante 77 PONTEDERA (PI) • **COMPUTERMANIA** V.le Adua 183b PISTOIA • **IDEE UFFICIO** V.Tripoli 3 MONTECATINI (PT) • **LIBRERIA CASTELLO** V.le Piave 2 PRATO • **MOBILMACCHINA** V. S. Vincenzo 15 PRATO • **CD SIENA** V. Camollia 28 SIENA • **LO STRILLONE** V. Fiorentina 107 SIENA • **PUNTO SOFT 3** V. del Commercio 29 POGGIBONSI (SI) **UMBRIA** PERUGIA • **MIGLIORATI** V. S. Ercolano 3/10 • **EMME LABS** V. Acacia 69 CORCIANO (PG) • **ETA BETA** P.zza S. Domenico S.N. FOLIGNO (PG) • **SINTHESYS 91** V. Adriatica 111 PONTE S. GIOVANNI (PG) • **ETABETA** V. Filosofi 79 SPOLETO (PG) **LAZIO** ROMA • **ADDOGRAFICA** V. Lungo Tevere Inventori 28 • **BIT SHOP** V. Serra 26a • **CAMPA ADOLFO** V. Prenestina 426 • **CENTRO DIFFUSIONE GRANDI MARCHE** V. Valbrondone 107 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Anastasio II 338 - V. Merulana 245 • **C.D.R.** V. Tripoli 1 • **COMPUTEL** V. Rolli 33 • **DR.SOFT & MR. HARD** V. Amatrice 24 • **ELECTRONICS 69** C. Comm.le LA ROMANINA • **ELETTRONICA di Milazzo** V.le Marco Fulvio Nobiliore 16/22 • **EURO 2000** V. degli Ubaldi 21 • **GAME 94** V. del Clementino 95-95a • **GEMAR** V. Cavalleggeri 65 • **GIOCO FOLLIA** V. Parma 5 • **M. ELECTRONIC** C. Comm.le I GRANAI V. Nuvolari • **METRO AURELIA** G.R.A. 33 Pescaccio/V. di Brava • **MICROCENTER** V. Grande Muraglia 6264 • **MICROLINK** V.le Tirreno 207 • **MULTIMEDIAL CD-ROM CENTER** V. Valerio 22 • **ODIS** P.zza Ponte Lungo 3 • **P.C.C. COMPUTER HOUSE** V. Casilina 283d • **ROBIMAX** V. Casilina 1204 • **ROMA GIOCHI** V. degli Scipioni 109/ 111 • **SPAZIO PC** V. Chopin 27 • **TAKE AWAY** V. Tripolitania 164 • **TECNOGRAPH INFORMATICA** V. dell'Imbrecciato 70b • **VOBIS COMPUTER** P.zza Mancini 37a - V. Anastasio II 438 • **GEDY** V. Bengasi 20 ANZIO (RM) • **METRO LATINA** V. Laurentina Km. 9 CECHIGNOLETTA (RM) • **PC WARE** V. Pirzio Biroli 60 CIAMPINO (RM) • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** V. Case Nuove CIVITAVECCHIA (RM) • **COMPULAND** V. delle Ombrine 35 FIUMICINO (RM) • **2EMME COMPUTERS** V. R.Margherita 21a LADISPOLI (RM) • **COMPUTER SHOP** V. Kennedy 100 MONTE ROTONDO (RM) • **METRO INCO** G.R.A. Km. 36 300 Loc. La Rustica TOR SAPIENZA (RM) • **MONDOVISION** V.le S. Domenico 33 SORA (FR) • **KEY BIT ELETTRONICA** V. Cialdini 8 LATINA • **TOP COMPUTERS** C. Comm.le MORBELLA LATINA • **COMPUTER SHOP** C. Comm.le EMMEZETA RIETI **MARCHE** ANCONA • **TECHSOFT** V. Flaminia 232 • **PELLEGRINI** Zona P.I.P. BARACCOLA (AN) • **PELLEGRINI** C. Comm.le METAURO V. Einaudi BELLOCCHI DI FANO (AN) • **TECNOWAVE** V. Leopardi 12 FALCONARA (AN) • **COMPUTECH** Contr. Mossa 45 FERMO (AP) • **TRIOZON INFORMATICA** V. Buozzi 16 PORTO S. GIORGIO (AP) • **COMPUTERMANIA** V. Trento 94 S.B.DEL TRONTO (AP) • **ZERO UNO COMPUTER** V. Ulpiani 2 S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) • **PERSONAL COMPUTER** V. Ponchielli 2 PESARO • **OLIPRESS** C.so Matteotti 70 PERGOLA (PS) **ABRUZZO/ MOLISE** L'AQUILA • **EUROCOM EUROPEAN**

The Last Dynasty

TREKILOWATT V. Felisati MESTRE (VE) • **MULTIMEDIA LAB** V. Colombo 6 MIRANO (VE) • **SAVING BY GUERRA COMPUTER** V. Gramsci 52 MIRANO (VE) • **SARTORELLO** V.le Venezia 8 PORTOGRUARO (VE) • **SME** V. Conegliano 59 SUSEGANA (TV) • **COMPUMANIA** V. Leoni 32 PADOVA • **COMPUTER DISCOUNT** V. Giotto 29 PADOVA • **COMPUTER SACE** V. Carducci 26 PADOVA • **COMPUTER SHOP** V. Venezia 61 C. Comm.le GIOTTO PADOVA • **DATA BIT** V. Belzoni 120 PADOVA • **SARTO COMPUTER** P.zza Eremitani 17 PADOVA • **COMPUTER POINT** Borgo Padova 79 CITTADELLA (PD) • **OTC** V. Europa 2 GALLIERA VENETA (PD) • **CLINICA R. DEL COMPUTER** V. R. Margherita 7/9 ROVIGO • **GUERRA COMPUTER** P.zza Trentin 6 TREVISO • **COMPUTER SHOP** V. Europa C. Comm.le I GIARDINI DEL SOLE CASTELFRANCO VENETO (TV) • **CD-ROM SHOP** C. Comm.le TIZIANO OLMI DI S. BIAGIO DI CALLALTA (TV) • **MCE ELETTRONICA** V. Pastore 60 VITTORIO VENETO (TV) • **COMPUGAMES** C.so Cavour 5a VERONA • **GUERRA COMPUTER** V.colo Volto S. Luca 6 VERONA • **MEGABYTE 3** V. XX Settembre 18 VERONA • **METRO ADIGE** V. Torricelli 17 VERONA • **POWER MEDIA** P.zza S. Tomaso 10 VERONA • **COMPUTER POINT** V. de Gasperi 98a BUSSOLENGO (VR) • **COMPUTERS CENTER** V. Cantore 26 VILLAFRANCA (VR) • **CASH** V.le Trieste 427 VICENZA • **CONSOLE SHOP** Gall. S. Lorenzo 11/13 VICENZA • **GUERRA COMPUTER** C.so S.Felice 152 VICENZA • **HAL** V.le Anconetta 119 VICENZA • **MEGABYTE 5** Contrà Mure Porta Nova 26 VICENZA • **OTC** V. Divis. Folgore 24 VICENZA • **OTC** V. Girardi 16 BASSANO DEL GRAPPA (VI) • **GUERRA COMPUTER MONTECCHIO** V.le Trieste 84 MONTECCHIO MAGGIORE (VI) • **TECNOCITY** V. Valposina 55 THIENE (VI) • **CSS COMPUTER SUPPORT SHOP** V. Pola 20 C. Comm.le LE PIRAMIDI TORRI DI QUARTESOLO (VI) <u>TRENTO</u> • **COMPUTER DISCOUNT** L.go Sauro 6 • **MUSIC CENTER** V. Bolzano 39 • **MUSIC CENTER** V. Bepi Todesca 14/1 GARDOLO (TN) • **AL RISPARMIO ROVERCENTER** V.le del Lavoro 18 ROVERETO (TN) • **METRO DOLOMITI** V. Volta 8 BOLZANO • **ONLY CD-ROM** V. Carducci 11 MERANO (BZ) • **PIANETA VIDEO** V. Parrocchia 2 MERANO (BZ) <u>TRIESTE</u> • **CENTRO TRIESTINO INFORMATICA** V. Pascoli 4 • **GUERRA COMPUTER** V. Fonderia 5a • **MURRISOFT** V. Torrebianca 26 • **UNIVERSALTECNICA** V. Carducci 4 • **VIDEOLANDGAMES** V. Rismondo 4 • **RADIO AMULIA** L.go Amulia 2 MUGGIA (TS) • **EL COM SHOP** V.le S. Marco 7 MONFALCONE (GO) • **SME** V. Bixio 3 ZOPPOLA (PN) • **MOFERT 5** V. Leopardi 24 UDINE • **MICHIELI** V.le Ungheria 60 UDINE • **TERMINAL SYSTEM SHOP** C. Comm.le ALPE ADRIA CASACCO (UD) • **TERMINAL SYSTEM SHOP** C. Comm.le CITTA' FIERA V. Cotonificio 22 MARTIGNACCO (UD) **EMILIA ROMAGNA** <u>BOLOGNA</u> • **BRAIN PUMP** V. Timavo 7b • **CARTOLERIA STERLINO** V. Murri 73 c/d-V. Indipendenza 66-V. Lombardi 43-V. S. Stefano 30/2 • **CD BOLOGNA** V. Bovi Campeggi 1c/d/e - P.zza XX Settembre 5 • **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. Emilia Ponente 56 • **VIDEOCIAK** V. Marconi 26 • **GUERRA COMPUTER** V. Scarlatti 2 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **NON SOLO SOFTWARE** V. Porrettana 382/4 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **VILLE 93** SHOPVILLE GRAN RENO V. Bazzanese 88 Int.33 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **METRO EMILIA** V. Saliceto 1 CASTELMAGGIORE (BO) • **HARD & SOFT SERVICE-CITTA' COMPUTER** V. Carducci 37 IMOLA (BO) • **SPAZIO BIT** P.zza Codronchi 1 a IMOLA (BO) • **NON SOLO SOFTWARE** V. E.Levante 124 S. LAZZARO DI SAVENA (BO) • **MASTER** V. Brodolini 9c S. PIETRO IN CASALE (BO) • **C.R. SYSTEM** V. Garibaldi 35a ZOLA PREDOSA (BO) • **BUSINESS POINT** V. Bologna 108/110-V. Mayr 85 FERRARA • **CD FERRARA** V. Bologna 53 FERRARA • **DIMENSIONE INFORMATICA** Ipercoop IL CASTELLO V. Negri 7 FERRARA • **SOFT GALLERY** V. Mortara 60b FERRARA • **COMPUTER VIDEO CENTER** V. Campo di Marte 122 FORLI' • **NERI PUNTO GAMES** P.zzale Vittoria 13 FORLI' • **NOVA COMPUTER** V. Isotta 27 CATTOLICA (FO) • **HANGAR T1** V.le Marconi 355 CESENA (FO) • **HANGAR T2** V. Savio 252 CESENA (FO) • **MEDIA WORLD** P.zzale Colombo 3 SAVIGNANO S/R (FO) • **VISERBA COMPUTER SERVICE** V. Dati 99/b VISERBA DI RIMINI (FO) • **CD MODENA** V.le Gramsci 263/265 MODENA • **DIMENSIONE INFORMATICA** Ipercoop I PORTALI V. dello Sport 50 MODENA • **LASER SYSTEM** C. Comm.le TORRENOVA V.Nonantolana 685o MODENA • **NOVIMPRESA** P.zza Cittadella 30 MODENA • **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20 C.Comm.le I PORTALI V.le dello Sport 50/ 22 MODENA • **RED & BLACK** V. Monte Sabotino 1e CARPI (MO) • **DOM INFORMATICA** V. Circondaria Sud 109f CASTELFRANCO EMILIA (MO) • **MICROINFORMATICA** V. Tien an Men 15 SASSUOLO (MO) • **BLUE** C.Comm.le CENTRO TORRI V. S. Leonardo 69a int. 42 PARMA • **CD PARMA** V. Trento 1d PARMA • **ZANICHELLI** V. Casa 6 PARMA • **ZETA INFORMATICA** V. Emilio Lepido 8c PARMA • **2L COMPUTERS** V. Stradone Fornese 2u PIACENZA • **ELECTRONIC FUN** C.so V. Emanuele 142 PIACENZA • **COMPUTER HOUSE** V. Trieste 134 RAVENNA • **PC SERVICE** V. Alberoni 32 RAVENNA • **ZUCCHERELLI** V. Cavour 74 - V. Cattaneo 4 RAVENNA • **PC PROFESSIONAL COMPUTER** V. Caffarelli 9 FAENZA (RA) • **ELECTRON INFORMATICA** V. F.lli Cortesi 17/19 LUGO (RA) • **COMPUTERLINE** V. S.Rocco 10c-V. Kennedy 15t REG-

COMPUTER V. S. Domenico 1 • **VIDEO COMPUTER** V. Trieste 18 AVEZZANO (AQ) • **SOFTING** V.le Nettuno 4 FRANCAVILLA AL MARE (CH) • **CD PESCARA** V.le Marconi 130-132 PESCARA • **CM COMUNICATION** V. del Circuito 168 PESCARA • **COSMO 3000** V. Mazzini 38 PESCARA • **DIMENSIONE INFORMATICA** V. Fontanelle 83 PESCARA • **IL PIANETA DEL COMPUTER** V. Bardet 69 PESCARA • **INFOLAND** V. Pepe 89 PESCARA • **MEGA COMPUTER** V. Naz. Adriatica 76 PESCARA • **MICRO POINT** V. Tirino 170 PESCARA • **SITA** V.le Marconi 129 PESCARA <u>CAMPOBASSO</u> • **ECOM SYSTEM** V. Albino 11/13 • **VIGLIONE COMPUTER** V. D' Amato 1a **CAMPANIA** <u>NAPOLI</u> • **BRAVO PC** V. S. Carlo 14 • **CD NAPOLI** V. Tosti 28/30 • **COMPUTERMANIA** V. Carelli 35 • **GIOCO E STRATEGIA** Salita Arenella 22d • **IDC** V.le Augusto 138 • **KNOW HOW** V. Giordano 51 • **LA CAMERA OSCURA** V. Castellino 22 • **SACA** V. Medina 67 • **SAGMAR EUROMERCATO CAMPANIA** Circon. Esterna CASORIA (NA) • **DE GREGORIO & RUSSO** C.so Italia 159-PIANO DI SORRENTO (NA) • **INFORMATICA ESSE** V. Libertà 258 PORTICI (NA) • **COMPUTERLANDIA** V. Nicotera 58 VICO EQUENSE (NA) • **LANZETTA GIOCATTOLI** V. Carducci 45 AVELLINO • **COMPUTER & ...** V. Calandra 21/25 BENEVENTO • **NEW MEDIA** V. de Gasperi 42/ 44 CASERTA • **ITACA** V. Mauri 60 SALERNO • **NEW COMPUTER MARKET** C.so Garibaldi 65 SALERNO • **EDICOLA LIBRERIA CANFORA** CAVA DEI TIRRENI (SA) • **COMPUTER SERVICE** V. L. da Vinci 91/93 SCAFATI (SA) **PUGLIA** <u>BARI</u> • **ALFA COMPUTER** V. Amendola 36a • **AS. COM** V. dei Mille 59 • **CARICOM** V. Pansini 14 • **CD BARI** V. Capruzzi 128 • **COMPUTER CLUB** V. Re David 199b • **COMPUTER SERVICE** V. Davanzati 31 • **INFOMANIA** P.zza Garibaldi 41a • **LEVANTE COMPUTER** V. de Giosa 73 • **METRO LEVANTE** V. la Rotella Zona Ind. • **NEW DELCOM** V.le Einaudi 14/ 14a • **WILLIAM'S COMPUTER CENTER** V.le Unita' d'Italia 79 • **MASTROVITO ANTONIO** V. Gravina 59/61 ALTAMURA (BA) • **LOPERFIDO** V. Bologna 80/82 ANDRIA (BA) • **COMPUTER SHOP** V. Carli 17 BARLETTA (BA) • **AUCHAN ITALIA** V. Noicattaro 2 c • CASAMASSIMA (BA) • **I.E.I.** V. Celiberti 9 GIOIA DEL COLLE (BA) • **DESARIO INFORMATICA E UFFICIO** V. Carmine 199 NOICATTARO (BA) • **AMORE E COMPUTER** V. Laterza 28 PUTIGNANO (BA) • **MC ELETTRONICA** V. S. Barbara 16 RUVO DI PUGLIA (BA) • **PA.GE.MI. ELETTRONICA** V. Crociate 30 TRANI (BA) • **DMC** V.le Stazione 10 TREGGIANO (BA) • **INFOPROGRAM** V. Isonzo 4a BRINDISI • **COMPUTER HOUSE** V. Ferrini 53 FASANO (BR) • **MILONE GIOVANNI** V. S. F. D'Assisi 219 FRANCAVILLA FONTANA (BR) • **POSITON COMPUTER & COMPONENTI** V. Isonzo 22 MANFREDONIA (FG) • **GSS SOFTWARE** V. Fleming 4 VIESTE (FG) • **COMPUTER DISCOUNT** V. Martello 26 LECCE • **LINEA UFFICIO** V. Mazzarella 31/33 LECCE • **PROGETTI INFORMATICI** V.le Magna Grecia 108b TARANTO • **TECNOBIT** V. Platesa 68 d TARANTO **BASILICATA** <u>POTENZA</u> • **CD-ROM SHOP** Mag. Riun. Disc. S. Gerardo 23 • **GEA INFORMATICA** V. Maratea 2a **CALABRIA** • **CD COSENZA** V. Rodotà 15 COSENZA • **COMPUTER POINT** C.so d'Italia 117/119 COSENZA • **SIRANGELO** V. Alimena 27 COSENZA • **CONSOLE POINT** V. Alfieri - Pal. Gemelli RENDE (CS) • **CD REGGIO CALABRIA** V. Vitt. Veneto 35 REGGIO CALABRIA **SICILIA** <u>PALERMO</u> • **BASIC** V. Sammartino 32 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Ausonia 114 • **HOME COMPUTER** V.le Alpi 50c • **MASTER GAMES** V. Cavour 115 • **MED'INFORMATICA** V. G.B. Lulli 50/52 • **MULTIMEDIA CENTER** V. Libertà 95a • **QUALITY INFORMATICA** V. Campolon 39 • **RANDAZZO** V. Lulli 20/40 - V. R. Settimo 55 • **LA ROSA** V. Dante 9a/b BAGHERIA (PA) • **AG COMPUTER** V. S. Girolamo 7 AGRIGENTO • **COMPUTERLINE & ELECTRONICS** V. Callicratide 104 AGRIGENTO • **M.R.** V. Giardino 6 PORTO EMPEDOCLE (AG) • **COMPUTER SOFTWARE DESIGN** P.zza Sturzo 14 CALTANISSETTA • **SYSTEM 2000 D** V. Calafato 27 CALTANISSETTA • **SIDAM** V. Palazzi 41 GELA (CL) • **TECNO FORNITURE** V. F. 39 8 GELA (CL) • **AZETA** V. Canfora 140 CATANIA • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Africa 120 CATANIA • **SICIL INFORMATICA** V. Masotto 64 ADRANO (CT) • **DBS ELETTRONICA** V. F.lli Cairoli 53 GIARRE (CT) • **DIGIT LAB** V. Catania 4 GIARRE (CT) • **LO PRESTI INFORMATICA** V. Falautano 3/7 ENNA • **CELI OFFICE** V. Garibaldi 116/a MESSINA • **NUOVA DIMENSIONE** V. Reg. Elena 143 - V.le S. Martino 264 MESSINA • **QUASAR SISTEMI** V. Canova 47 MESSINA • **COMPUTER CENTER** V. di Vittorio 177 RAGUSA • **HOME COMPUTER** V. Galvani 29 RAGUSA • **VESAV** V. S. Giuliano 111a MODICA (RG) • **TELECOM** V. Cavour 388 MODICA (RG) • **LINEA UFFICIO** P.zza V.Veneto 24 AVOLA (SR) • **COMPUTER TIME** V. Garibaldi 116a FLORIDIA (SR) • **COMPUTER'S HOUSE** V. Calatafimi 16/18 TRAPANI • **L'EDICOLA** V. Fardella 78 TRAPANI • **BASIC** C.so VI Aprile 332 ALCAMO (TP) • **R.T.O.** V. Mazzini 7a CASTELVETRANO (TP) **SARDEGNA** <u>CAGLIARI</u> • **COMPUTER HOUSE** V. Cavalcanti 7 • **OLISARDA** V.le S. Avendrace 236 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Duca Abruzzi 48 SASSARI

CTO

C.T.O. S.p.a.
Via Piemonte, 7/F
40069 Zola Predosa (Bo) - Tel. 051/61.67.711

Entrerete in "società" con Ari e Zack... alla pari naturalmente

prima che i controlli del Talon vengano distrutti e l'equipaggio costretto ad abbandonare l'astronave. Gli ultimi ricordi che abbiamo dell'evento sono quelli dell'enorme massa della fusoliera nemica che precipita verso la capsula di espulsione... poi le tenebre. Quando ci svegliamo, due mesi più tardi, scopriamo che la guerra è finita con la resa di Vakkar e che i nostri compagni sono stati smobilitati dalla flotta terrestre. Scopriamo anche che i chirurghi sono solo riusciti a salvare il nostro cervello, che è stato riposto in un sistema di supporto vitale. Ari e Zack ci hanno "liberato" dal Laboratorio e ci hanno collegato ai sistemi di bordo di un trasporto residuato bellico, l'Artemis. Possiamo vedere e sentire i nostri amici attraverso i sensori audiovisivi della nave, ma il nostro corpo adesso è una strana mescolanza di pompe, materia grigia ed elettronica.

Nonostante questa bizzarra situazione, i nostri amici ci accolgono come socio a tutto titolo nella loro nuova intrapresa, e cioè il recupero di navi da guerra, da trasporto e da carico danneggiate nel corso della guerra.

Durante una delle prime missioni, l'Artemis rimane incagliata ad un'enorme nave spaziale aliena in rotta verso la corona di una stella doppia. Se non riusciamo insieme ai nostri amici a dirottare la nave in tempo, l'Artemis con tutto l'equipaggio bruceranno. Mentre Ari e Zack indossano le tute per entrare nella nave aliena, noi la esploreremo, mediante una sonda telecomandata. La sonda costituisce i nostri occhi, orecchie e mani. Essa è dotata di speciali dispositivi di analisi e manipolazione e, poiché è l'unica sonda di cui dispone l'Artemis, deve essere protetta da eventuali danni. Anche i nostri compagni devono essere protetti, e contano sulle nostre speciali capacità esattamente quanto noi contiamo sulle loro.

Nel corso dell'esplorazione del vascello alieno, incontreremo creature sconosciute, sbarramenti e trappole rituali, congegni strani e morte improvvisa. Alcuni compiti richiederanno esplorazione, logica o sperimentazione. Altri verteranno sui nostri tempi di reazione e sulla abilità di pensare su due piedi. Purtroppo, noi i piedi non li abbiamo più, per cui sarà la nostra agilità mentale, l'attenzione ai dettagli e altre abilità che determineranno il risultato finale.

Siamo ai confini tra l'uomo e la macchina. Il cervello è tutto quello che ci resta della forma umana, che i medici hanno dotato di supporti meccanici e interfacce elettroniche. Zack ha apportato alcune modifiche che ci permettono di comunicare in modo semplice e di controllare vari dispositivi e sistemi sull'Artemis. L'interfaccia grafica gira interamente sotto sistema Windows 3.x, e quindi usufruisce di tutte le potenzialità multimediali che possedete. L'unica pecca di questo gioco è che viene parlato dagli attori interamente in americano. Risulta difficile, quindi, seguire attentamente tutti i discorsi che i personaggi ci rivolgono, ponendoci in difficoltà e non facendoci talvolta capire il senso della storia. Chi possiede, però, intuizione e mastica un po' di inglese, non avrà grosse difficoltà nel risolvere tutti gli enigmi che gli si presenteranno di fronte.

Esistono ben due differenti versioni dello stesso gioco: una per PC e l'altra per Macintosh. Per quanto riguarda il mondo MS-DOS, i requisiti minimi richiesti sono: CPU 486/33 DX (consigliato Pentium), scheda video VLB accellerata o PCI SVGA w/256 di colori (consigliati 32K-64K di colori),

NOTA BENE NB

Classica avventura in full motion che gira sfruttando le potenzialità di Windows; sempre in ambiente Windows segnaliamo Maabus recensito sul numero di aprile, che a nostro avviso non ha nulla da invidiare a Daedalus Encounter. Tra le altre avventure del genere segnaliamo: WC3 e Last Dinasty.

Una grafica veramente sbalorditiva, da lasciare senza fiato: roba spaziale!!!

memoria di sistema di almeno 8 MB, 25 MB liberi su Hard Disk per l'installazione completa, sonoro 8-bit Windows compatibile e CD-ROM a velocità doppia (consigliata tripla o quadrupla).
Per il mondo Macintosh, invece, i requisiti minimi sono: CPU 68040/25 (consigliato PowerPC 601/60 o superiore), scheda video 640x480 a 256 colori (meglio se a 24-bit per colore), memoria di sistema di almeno 8 MB. Il resto dei requisiti è uguale alla versione MS-DOS.
Il menu di apertura fornisce al giocatore la possibilità di salvare e caricare giochi, regolare livelli di difficoltà dei rompicapo, ottenere aiuto in linea e uscire dal programma. Inoltre una fantastica carrellata di immagini futuristiche ed immaginarie allieta l'attesa del giocatore mentre seleziona i vari parametri di giocabilità. I controlli di gioco possono essere selezionati sia tramite mouse che da tastiera.
Completa il tutto un comodo manualetto, scritto in ben cinque lingue, tra cui l'italiano.

CONCLUSIONI

Anche se ha subito un piccolo ridimensionamento rispetto alla prima impressione (del resto la grafica era così esagerata da inibire il normale senso critico) Daedalus si conferma come un ottimo arcade.
L'ideale sarebbe possedere un computer dalle prestazioni elevate, in quanto il gioco effettua spesso e volentieri letture continuate sul CD-ROM. Poca memoria, un CD a doppia velocità, una scheda video non accellerata, non fanno altro che far attendere il giocatore durante la fase di caricamento delle sequenze filmate, interrompendo la fluidità del gioco.
La grafica, comunque, a prescindere dai due personaggi che sono reali, è veramente sbalorditiva. Astronavi, formiche enormi e mostri, luoghi fantastici, sono interamente ricostruiti dal computer ed animati dallo stesso, facendo interagire il tutto con Zack e Ari. Il tutto mescolato per offrire al giocatore un film interattivo veramente bello, per lo meno sotto il profilo grafico.
Complessi ma non impossibili gli enigmi, che porteranno di sicuro gli appassionati a "scervellarsi" per parecchio tempo.

Luca Monticelli

DAEDALUS ENCOUNTER

Genere: Arcade
Casa: Virgin
Sviluppatore: Mechadeus

Pro

Grafica stupefacente. Enigmi complessi ma non impossibili.

Contro

Configurazione hardware impegnativa.

PC CD-ROM

I requisiti minimi richiesti sono: CPU 486/33 DX (consigliato Pentium), scheda video VLB accellerata o PCI SVGA w/256 di colori (consigliati 32K-64K di colori), memoria di sistema di almeno 8 MB, 25 MB liberi su Hard Disk per l'installazione completa, sonoro 8-bit Windows compatibile e CD-ROM a velocità doppia (consigliata tripla o quadrupla).

PC CD-ROM

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

K VOTO
899

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

Indubbiamente non ci sono molte critiche da fare su un film interattivo come The Daedalus Encounter, sebbene sia parlato interamente in americano e difficile da seguire. Per quanto riguarda la giocabilità risulta un poco complicato abituarsi ad "essere una macchina", ragionando ed interagendo come tale. Passati i primi indugi, però, tutto risulta più semplice. Gli enigmi sono, talvolta, complessi ma non impossibili da risolvere. Daranno, comunque, parecchio da pensare.
Il gioco richiede un hardware forse troppo sofisticato per poter svolgere tutte le funzioni di gioco.

QUESTO PRODOTTO CI È STATO GENTILMENTE OFFERTO IN VISIONE DA **PERGIOCO**

CURVA D'INTERESSE

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

1830 Railroads & Robber Barons

1830 è un gioco di ruolo del tipo "ferroviario" ambientato nel Nord degli Stati Uniti e nel Canada Meridionale.

Mi sa che i programmatori non sanno più cosa inventare... Io mi chiedo come sia potuto venire in mente di progettare un gioco di ruolo basato sulla ricerca del monopolio nel campo ferroviario del 1830. Sinceramente penso che manchi solamente all'appello la simulazione di un ricercatore di funghi porcini nei boschi del tirolo durante i mesi autunnali! In questo gioco assumiamo il ruolo di un "Barone" delle ferrovie che ha come scopo nella vita quello di diventare il "Presidente" di una delle più grandi Compagnie ferroviarie del momento. Come? semplicissimo: facendo soldi, tanti soldi. E mi chiedete come? La risposta più sbrigativa sarebbe: "Compratevi il gioco e leggetevi il manuale". Poi, ripensandoci, scriverei troppo poco e, dato che vengo pagato per quanto scrivo (e visti i tempi non proprio floridi, anche gli "spiccioli" fanno comodo), ho pensato che è meglio spendere un po' di tempo per guadagnare qualche lira in più e fare felici voi, cari lettori assatanati di sapere! Quindi leggetevi qualche interessante accenno storico.
All'inizio del 19mo secolo, gli Stati Uniti erano un territorio ricoperto di immense praterie e foreste inesplorate. L'unico luogo densamente popolato e industrialmente avanzato era la costa Atlantica. Quando la popolazione crebbe smisuratamente, i trasporti divennero una necessità basilare per la vita di tutti i giorni. Così, il Congresso diede l'autorizzazione per la costruzione della Ferrovia Nazionale nel 1806. Questa ferrovia, costruita per collegare i più importanti centri della nuova nazione, fu una idea utilissima. Purtroppo le distanze erano veramente notevoli. Pensate che per percorrere la distanza tra Boston e New York un treno ci metteva la bellezza di 41 ore! Questo perché non avevano ancora inventato la locomotiva a vapore. Pensate a quei tre poveri cavalli che dovevano tirare i vagoni!!! La loro salvezza fu l'invenzione della locomotiva a vapore (effettuata in Inghilterra), ma fu anche la salvezza dei viaggiatori che videro drasticamente ridotti i tempi di percorrenza tra un luogo ed un altro. Venne allora creata la "Railroad Corporation", che permise di organizzare la costruzione su larga scala di numerose vie ferrate che collegarono in poco tempo tutti gli States.
E' in questo preciso momento storico che 1830 si sviluppa.
In pratica sarete un famoso "Baron" delle ferrovie, e dovrete comprare azioni delle otto Compagnie Ferroviarie più famose del momento. Queste azioni, se fatte fruttare al meglio, non faranno altro che incrementare il loro ed il vostro valore. Naturalmente tutto è determinato da un budget di partenza, e soprattutto è ostacolato da altri quattro "Baron" che non vedono l'ora di stracciarvi economicamente.
A dire il vero il gioco è puramente strategico. Poche, difatti, sono le animazioni o le schermate grafiche. Molto si basa sugli scambi azionari, e sui risultati man mano ottenuti. Il classico gioco che fa fumare i cervelli e che fa pensare parecchio. Ma non è, comunque, da prendere alla leggera.
Pensate che il gioco termina quando il "Barone" va in bancarotta, oppure quando la Banca rimane senza soldi. Il giocatore si deve dunque aspettare parecchie ore di estenuanti trattative prima di vedere un concreto risultato decisivo. A meno che sia una persona che come unico interesse nella vita abbia quello di raccogliere in audiocassetta tutti i canti popolari Ticinesi, e che di scambi/offerte non ne capisca un tubo. Il suo insuccesso sarebbe pressoché immediato.
L'appassionato, invece, ha dalla sua la completa scelta della strategia di gioco, che non è

minimamente influenzata dal computer, il quale registra man mano i guadagni effettuati. Come tutti i giochi che si rispettino, anche 1830 apre la sua schermata principale con un menu di Opzioni iniziali. Abbiamo l'onore di continuare una partita appena intrapresa e momentaneamente sospesa, caricare una partita di vecchia data, iniziare una nuova sessione di gioco, aprire una sessione multi-giocatore, vedere i migliori giocatori che hanno lasciato una firma indelebile nel passato, e ritornare al Dos.

La "Baron Gallery" ci presenta ben otto personaggi famosi del 1830. Uno di questi personaggi verrà rappresentato da voi. Avrete, comunque prima di iniziare una nuova partita, la possibilità di selezionare, oltre al numero di giocatori, anche il livello di difficoltà del gioco. Abbiamo detto che 1830 è un gioco basato sul denaro. Quest'ultimo (sia personale che Globale) rappresenterà l'unico vostro obiettivo. E' bene effettuare, tanto per chiarirci, una differenziazione tra le due ricchezze in nostro possesso.

Il denaro personale è quello che serve per acquistare le azioni. All'inizio del gioco, tutti i giocatori possiedono una cifra in denaro, sufficiente per effettuare le prime operazioni monetarie.

Questa cifra iniziale varia in base al numero di giocatori. Ad esempio, se giocate in due il valore Patrimoniale che possederete sarà di $1,200 , mentre se sarete in tre questo valore scenderà a $800, e così via.

La "Banca" rappresenta tutto il totale monetario disponibile per il gioco. Un valore standard potrebbe essere quello di $12,000. Durante il gioco, questo denaro viene prelevato dalla Banca ogni qualvolta una Corporazione ha un reddito, e viene riposto nel caso in cui la Corporazione effettui delle spese.

Quando la Banca esaurisce le proprie risorse, il gioco termina e viene decretato il vincitore.

Le Compagnie private ferroviarie saranno il nostro primo interesse azionario nel quale decideremo di investire. Storicamente, queste erano precursori delle più grandi Compagnie ferroviarie degli Stati Uniti d'America. Esse cooperavano fianco a fianco delle più grosse Corporazioni allora esistenti.

NB — NOTA BENE

Non fatevi ingannare dalle belle immagini! Se non sapete cos'è una Azione, cos'è una Corporazione, come si gestisce una ferrovia, questo gioco non fa per voi... a meno che non vogliate imparare un mestiere che porta tanti soldi!

Denaro, denaro, denaro: sarà il vostro unico obiettivo... Il vostro solo interesse

Siete riusciti a "prosciugare" la banca: rilevatela e sarete proclamati vincitori!

FISK GOULD
NDERBILT WESTINGHOUSE
CUSTOMIZE CANCEL

L'acquisto di queste piccole Compagnie private avviene nel gioco a turno, nel senso che potrete effettuare delle operazioni azionarie intervallandole con gli altri giocatori della partita. Man mano che acquisterete una Compagnia, vedrete apparire sulla mappa la vostra linea ferroviaria che avanza, congiungendo talvolta città importanti. Questi collegamenti non faranno altro che incrementare i vostri guadagni con un uso sempre più assiduo e frequente da parte degli utenti delle ferrovie.
Vi arricchirete sempre di più, e potrete acquistare sempre più azioni. Se sarete veramente in grado, riuscirete a sbancare il Monopolio Bancario, vincendo il gioco.
Ci sono decine e decine di altre interessanti opzioni che rendono questo gioco di ruolo molto realistico e complesso. Gli amanti del genere troveranno parecchie difficoltà nel muoversi in questo ambiente, scoprendo che 1830 è un appassionante gioco del quale è difficile stancarsi, proprio per le sue caratteristiche peculiari.

Luca Monticelli

Genere: Gioco di ruolo
Casa: U.S. Gold
Sviluppatore: Interno

Pro

Molto accurato l'aspetto ludico, con tutte le casistiche reali di compra/vendita di azioni e strategie di marketing.

Contro

Decisamente complesso, e dedicato ad una cerchia ristretta di appassionati. Il manuale in inglese, seppur dettagliato, affatica l'apprendimento di gioco. Grafica "scarsina" e sonoro sempliciotto.

PC CD-ROM

La configurazione minima richiesta per far girare 1830 è un 386 con 4 Mb di Ram e lettore Cd-Rom a doppia velocità. Consigliato l'uso di un 486, per evitare periodi di caricamento troppo lunghi. Necessita di una speciale configurazione della memoria EMS con 2700K liberi.

PC CD-ROM

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

Q
K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO
P
MAH!
SE PROPRIO VOLETE...
SI PUO' FARE
OK
CORRETE!

K VOTO
778

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

1830 è un buon miscuglio di intelligenza, strategia e organizzazione monetaria. Il genere non è proprio adatto a tutti i giocatori di videogames, ma trova tra gli appassionati dei giochi di ruolo un ricco numero di consensi. La grafica non è il massimo, e forse è stato troppo curato l'aspetto ludico, ricco di sfumature di gioco, fin troppo realistiche.
Lo consigliamo ad appassionati di giochi di ruolo, di una certa cultura soprattutto economica ed azionistica.

CURVA D'INTERESSE

Minuti
Ore
Giorni
Settimane
mesi
anni
5
4
3
2
1
0

NIGHT TRAP

Vampiri automatizzati girano alla ricerca di belle e sane personcine da svuotare completamente del loro contenuto emoglobinico. Ma niente paura, anche se si abbandonano a macabre bevute, hanno poi la buona abitudine di restituire il vuoto!

Stavolta la missione era davvero speciale. Occorreva qualcuno che avesse coraggio, intuito, prontezza di riflessi, abitudine alla fatica, capacità investigative ed un buon colpo d'occhio... Ma, soprattutto, occorreva qualcuno specificamente capace di una manovra da record: prendere tra le mani un telecomando e cambiare canale almeno 18 volte al secondo!!! Una prestazione di livelli assoluti alla quale neanche il mitico Ugo ragionier Fantozzi era riuscito ad avvicinarsi durante le sue sfide condominiali. C'era infatti un solo uomo-zapping sul pianeta Terra capace di tutto ciò, e di altro ancora: Capitan Max... e gli uomini della S.C.A.T. (Special Control Attack Team) questo lo sapevano bene.
Infatti ecco che, un tranquillo e caldo sabato di giugno, con il buio che cominciava a calare ed una pallida e sempre inquietante luna piena che faceva la sua comparsa all'orizzonte, vengo bruscamente convocato d'urgenza al quartier generale dei reparti speciali della Difesa. Il governo federale aveva consegnato loro la patata bollente e adesso il Comandante Simms voleva incastrarmi ad ogni costo. Nome in codice dell'operazione: Night Trap; numero missione: 230; svolgimento: sabato notte ore 24.00; nemico: non conosciuto; incognite: variabili; possibilità di successo: 15%... No, no! Solo un pazzo potrebbe accettare una missione del genere... Come dite? Ci sono da salvare cinque ragazzine tenere, dolci ed attraenti che rischiano di venire strapazzate (è chiaramente un eufemismo) da loschi e biechi individui? Che bastardi, non mi fregate! Dai, dite la verità state cercando di coinvolgermi facendo leva sui miei buoni sentimenti... No, ho detto no e quando dico no... ah! Però... Queste sono le foto delle gnocch... ehm, ragazze? Devo salvarle tutte io? Ripensandoci bene... si può fare, si può fare... Quando si comincia?
Fin qui il preambolo. Le premesse erano buone e, tanto per cominciare, io già viaggiavo con la fantasia, già m'ero immedesimato in Kevin Kostner, già mi immaginavo scene del tipo "Guardia del corpo" ove stavo a stretto contatto con le ragazze e le curavo da vicino, le proteggevo con il mio corpo... aaah (gridolino di ipotetico piacere)...
Naturalmente, poiché l'oroscopo del mese diceva: "prestate attenzione, fregature in vista", la missione vera e propria sarebbe invece stata secondo tutt'altro copione. L'operazione prevedeva impietosamente che io salvaguardassi sì le fanciulle, ma da lontano, e senza alcun tipo di contatto fisico (sigh!). Le cinque ragazze, ospiti di una coppia (tali Mr. e Mrs. Victor Martin) in una bella ed isolata villetta di campagna in riva al lago, erano semplicemente delle "cavie" utilizzate dalla S.C.A.T. per scoprire che fine avessero fatto, in precedenza, altri cinque adolescenti misteriosamente scomparsi in quella stessa villa.
Ricapitolando: un sabato notte di qualche mese fa un gruppo di giovinetti, ritrovatosi per un festino, sparisce all'interno di una tipica ed apparentemente normale abitazione di campagna americana. Lo sceriffo prima, la polizia e l'Interpol poi, infine i servizi segreti, investigano e studiano il caso. Mettono sottosopra la villetta, la perforano e la

La piantina del pianterreno (scusate il gioco di parole) della villa. Non che serva a molto, ma meglio di niente...

La console di comando da cui potete controllare tutta la villa (gli otto riquadri piccoli a sinistra corrispondono ad altrettante telecamere) e far scattare le varie trappole (ad esempio ai danni dei due omoni neri in primo piano).

Le ragazzine arrivano alla villa. Da qui in poi tocca voi proteggerle dai guai e dai... Vampiri!

rivoltano finché non trovano alcuni pochi e strani indizi dai quali... non capiscono assolutamente niente e non riescono a trarre alcuna conclusione. Il Comandante Simms, alla fine, non trovando niente di meglio che sbottare "Here cat sitting on eggs!" (trad. "Qui gatta ci cova!") fece, purtroppo, seguire, ad una serie di altre esclamazioni non ripetibili in questa sede, una delle sue idee geniali (?): rispedire altri ragazzotti dentro la villa per poi stare a guardare quel che sarebbe successo... Come? Tramite un sofisticatissimo circuito video realizzato grazie all'installazione, in ciascuna delle camere della casa, di potenti quanto microscopiche telecamere. Tutto il monitoraggio via cavo sarebbe naturalmente stato attivabile, settabile e controllabile in tempo reale attraverso un mixer ed una serie di codici segreti contrassegnati da sequenze di colori.
Che tristezza... Io, il grande eroe di mille battaglie, pluridecorato in più di sei universi e trecentoquaranticinque mondi, costretto a fare il "guardone" cambiando velocemente canale e saltellando di monitor in monitor per avere sempre sotto controllo tutte le stanze della villa, bagno compreso...
E se i cattivi arrivano per davvero? Che si fa, mi godo agguati e strangolamenti in diretta TV?
No, per fortuna in questa strampalata missione c'è anche un aspetto positivo che rende un minimo esaltante l'operazione: in caso di necessità, ovvero di pericolo per le ragazze, gli ingegneri della S.C.A.T., gli stessi che hanno misurato e perlustrato la casa lacustre metro per metro per nascondere le preziose telecamere, hanno anche piazzato dei portentosi trappoloni per catturare intrusi ed individui poco desiderabili o maleducati che avessero deciso di addentrarsi nella villa senza specifico invito.
Se un giorno dovessi scrivere un libro su questa storia, non ci sarebbe titolo migliore di questo: "Capitan Max, il guardone attivatore di trappoloni". Che poi, in condensato, è tutto lo spirito della missione. Beh, per essere un sabato sera non sarà come andare a ballare in uno dei night di Los Angeles o Parigi, ma per una volta... "Dai, datemi la console che arriva già la jeep con a bordo le cinque ragazze".
Durante la notte ne son successe di tutti i colori, l'attività di "zapping" con gli otto monitor è cresciuta in maniera esponenziale al passare dei minuti, il rapporto Trappole potenzialmente attivabili/Elementi intrappolati stava lì a testimoniare costantemente la riuscita o meno del lavoro di "bonifica" in atto nella casa; intanto il cronometro scorreva veloce e... il resto non posso raccontarlo. E' TOP SECRET e, come sapete, i carteggi protetti da segreto di Stato possono essere svelati solo dopo 25 anni dall'accaduto!
Però, alla prova dei fatti, devo ammettere che vi sono sate visite assai interessanti di numerosi... chiamiamoli "Bau-Bau" (come quelli che saltavano fuori dal buio e ti portavano via, secondo la mamma, se non mangiavi tutta la pappa) e che le varie trappole approntate per l'occasione sono risultate assai efficaci, funzionali ed anche divertenti. Immagino più per chi le faceva scattare (il sottoscritto) che per chi le subiva (i Bau-Bau tutti neri).
Naturalmente ho salvato le ragazze dagli uomini-vampiro (ooops, l'ho detto, ma fate finta di niente) ed ho portato a termine la missione seppur con qualche grattacapo: nessuno mi aveva avvertito che avrei avuto a che

La S.C.A.T. è una task forces pronta a tutto, con loro siete in buone mani!

Una sbuffata di fumo ed ecco scattare il trappolone: una parete semovente inghiotte i due intrusi.

NIGHT TRAP

Un difetto di questa missione? "La notte è piccola per noi, troppo piccolina..."

Il Comandante Simms della S.C.A.T.

fare con elementi sovrannaturali (ooops, come non detto, scusate) e c'era inoltre chi si divertiva, di tanto in tanto, a cambiarmi il colore del codice segreto di accesso al mixer video.

Impressioni personali? Mah, sinceramente devo ancora capire cosa ci faceva in questa avventura Kimberly (N.d.R. sorella di Arnold, il nanerottolo di colore dell'omonima famosa serie di telefilm TV) , poi devo dire che le cicale fuori nel giardino m'hanno proprio rotto le... avete capito. Infine... (parte lo stacco musicale) "la notte è piccola per noi, troppo piccolina..."

Capitan Max

Le ragazze in un festino improvvisato.

Genere: Film digitalizzato
Casa: Digital Pictures
Sviluppatore: Interno

Pro

Idea originale, trama lineare.
Interfaccia semplice ed efficace.
E' giocabile subito.
Ottimi attori.

Contro

Ripetitività dei movimenti di gioco.
Previsione di scarsa longevità.
Musiche "ad hoc" ma che compaiono solo nei momenti cruciali (troppo poco).

MACINTOSH

Per passare un Saturday Night avventuroso occorre un buon Mac con almeno un processore 68030 a 25Mhz, un CD-ROM a doppia velocità, 256 colori e, naturalmente, il System 7. Richiesta di RAM libera pari a circa 2,5Mb.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

K VOTO 898

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Nel genere che concepisce il filmato digitale come nucleo attorno al quale "costruire" il prodotto, Night Trap, con più di un'ora e mezza di "cinema", è destinato a diventare un cult-movie-game. La trama è veloce e divertente ma poco interattivo. D'altra parte, questi giochi presentano tutt'oggi notevoli limiti soprattutto nella carenza di soluzioni e variabili del gioco. Il prodotto non è graficamente impeccabile, ma ha dalla sua il fatto di non essere il solito sparatutto (Mad Dog McCree 1 & 2 tanto per intenderci). Io, tuttosommato, lo comprerei.

QUESTO PRODOTTO E' STATO GENTILMENTE OFFERTO IN VISIONE DA **PERGIOCO**

CURVA D'INTERESSE

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

SKIDMARKS 2

Se avete sempre sognato di correre con una mucca gommata Pirelli, allora i programmatori della Acid Software vi offrono un'occasione storica....

UN CLASSICO MIGLIORATO

Squadra che vince non si cambia! Se questo assioma vale per le squadre di calcio, perché non dovrebbe valere per i videogiochi?
Ed infatti i programmatori della Acid Software hanno tenuto fede a questo assunto proponendo il seguito del loro successo su strada: Skidmarks, con poche ma interessanti modifiche. La struttura del primo capitolo di questa serie su quattro ruote è rimasta grosso modo inalterata, quindi grande abbondanza di strade sterrate, sgommate e derapate con il retrotreno.
Si diceva delle migliorie, in primo luogo l'aumento dei circuiti che sono passati da dodici a ventiquattro e l'aumento dei modelli di automobiline ipermolleggiate da quattro a otto.

HA FORATO UNA MUCCA!

Tra le novità davvero divertenti, al limite del demenziale, la possibilità di correre su una mucca gommata da strada, tipo quella delle Alpenliebe. Non si sa se la gommatura sia slick oppure da bagnato, i programmatori non sono arrivati a tanto, però il corredo di occhiali da sole e campanelloni al collo completa in modo piuttosto esaustivo il quadretto. Potrete finalmente dire con orgoglio di aver guidato una mucca di Formula Uno, e non è poco!

SEMPRE PIU' DIFFICILE

Per aumentare la difficoltà del gioco quelli della Acid si sono inventati anche la roulotte da trainarsi allegramente dietro. Questa è un opzione che richiede almeno un chip di RAM e trasforma la vostra automobilina in un simpatico autoarticolato.
L'opzione è applicabile anche con le mucche e vi possiamo assicurare che guidare una bruna alpina con tanto di roulotte a traino non è per niente facile!

Correre con una mucca non è male, peccato che non tenga bene la strada

...AND MORE

Skidmarks può essere giocato in rete e via modem, naturalmente in questi casi il divertimento cresce in modo esponenziale. Purtroppo la richiesta di hardware è piuttosto pesante, infatti per ottenere delle buone prestazioni è consigliabile un A1200 con otto mega di RAM (solo con 8 Mb si possono utilizzare tutti i modelli a disposizione). Se avete un Amiga 500 potreste arrivare a spararvi un colpo in testa per i tempi di decompattazione interminabili.

CONCLUDENDO

Grande grafica AGA, resa perfettamente in grado di riprodurre con grande realismo avvallamenti e depressioni assortite del terreno. Il realismo è davvero elevato: le macchinine lasciano sul terreno delle sgommate estremamente coreografiche. La difficoltà, la varietà dei mezzi e dei circuiti determina comunque un alto grado di divertimento e di longevità di questa "saltellante" gara automobilistica. Il lato preoccupante è la richiesta di un hardware piuttosto impegnativo, se fate parte di quelli del 500, inteso come Amiga e non come utilitaria della Fiat, allora potreste rimanere un po' delusi dai tempi di decompattazione obiettivamente lunghi.

Claudio Poli

NB — NOTA BENE

Se Skidmarks 2 vi ha divertito, allora andate a cercare sulle impolverate mensoline del vostro negozio di videogiochi preferito: A.T.R. recensito nel numero scorso e Roadkill un'altra simulazione di gara coi fiocchi.

Genere: Corsa automobilistica
Casa: Acid Software
Sviluppatore: Interno

Pro

Grande varietà di mezzi e percorsi. Divertente l'alternativa delle mucche su quattro ruote. Ottima grafica. Buon sonoro.

Contro

Richiesta di un Hardware non proprio da poco.

AMIGA

Gira a partire dal 500 ma è consigliabile almeno un A1200.
E' installabile su hard disk (tranne i circuiti) e richiede almeno un Mb di RAM.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

K VOTO

913

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Ottimo seguito di Skidmarks, (Super) Skidmarks 2 ha tutto quel che serve per rappresentare un titolo di successo nel settore delle gare automobilistiche: difficoltà, varietà di mezzi e percorsi, ottima grafica; sonoro realistico e molto altro ancora. Peccato per la richiesta di hardware non proprio contenuta e per l'impossibilità di caricare eventualmente su hard disk i circuiti.
Rimane comunque uno dei giochi più divertenti dell'ultimo periodo per Amiga. un sicuro titolo da acquistare a occhi chiusi.

CURVA D'INTERESSE

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

NBA Live '95

In redazione siamo dei cestisti provetti: tutte le sere, infatti, vuotiamo i cestini e diamo una ripulita per terra, del resto la vita dei redattori è molto dura...

Non sono un grandissimo appassionato di basket. Comincio ad appassionarmi alle disfide cestistiche più o meno verso aprile quando la Stefanel - e prima ancora la Philips, la Simac, la Tracer, la Billy- affronta i playoff del campionato. Ricordo di aver palpitato in particolare nella partita decisiva di una semifinale: Philips-Benetton, con Milano senza centro (infortunio a Davis in gara 4) ma comunque in grado di tenere il confronto grazie ad una prova superlativa degli esterni. Ero proprio dietro uno dei due canestri, nei posti riservati alla stampa, e vedevo le bombe di Portaluppi, Pittis, Dijorgevic, tracciare traiettorie filanti nel cielo del Palatrussardi per finire, implacabili, la propria corsa nella retina.
Uno spettacolo...
Poi la fine sul filo di lana e il canestro decisivo sbagliato credo da Pessina che condanna in modo irrimediabile la Philips. Ecco, lì qualcosa si è rotto, per molto tempo non mi sono più avvicinato al basket e anche la pseudo-rivincita di quest'anno con la Benetton l'ho vissuta in modo distaccato... troppo grande da colmare il dolore per la sconfitta di quella sera.
Dunque pensavo che la mia passione sportiva fosse ormai confinata al rettangolo di gioco verde, ed invece...
Sono bastati pochi minuti di NBA LIVE per restituirmi la gioia di vivere... tutte le emozioni di una partita di basket.
Certo, il marchio dell'Electronic Arts è una garanzia, basti pensare al trionfo della simulazione di calcio, ovvero Fifa soccer.
E forse anche per questo NBA Live '95 è la migliore simulazione di basket mai giunta su Pc -i fortunati possessori di console già la conoscevano-.
L'elemento che la contraddistingue più di ogni altra cosa è l'elevata giocabilità. questo è l'aspetto che più di ogni altro è stato curato con attenzione. Bastano pochi minuti per capire come si gioca, il meccanismo è lo stesso utilizzato per le simulazioni di basket su console e applicato al joipad. Premendo una volta il pulsante di fuoco si passa la palla al [illegible]atore più vicino, schiacciandolo du[illegible] volte in seguenza si tira. Naturalmente il gioco non è tutto qui, esistono una serie di opzioni che possono

essere disattivate all'inizio, per prendere confidenza con il parquet di gioco, e attivate via via che si acquisisce la tecnica, e che rendono la simulazione molto vicina alla realtà.
A parte l'introduzione filmata in alta definizione, il gioco può essere attivato sia in modalità VGA che SVGA (quest'ultima consigliata solo ai possessori di un 486 DX2 66 o di un Pentium). Una scelta, la prima, che probabilmente mortifica un po' la grafica ma consente di ottenere

Ci sono tutti i giocatori, con le foto e le schede tecniche

una grande fluidità di gioco anche con configurazioni hardware non mostruose.
Comunque non preoccupatevi! A parte lo shock di passare dall'introduzione al gioco vero non correte proprio il rischio di vedere entrare in canestro non una palla con tutte le sue belle rotondità, ma una serie di pixelloni giganti tutti spigoli.
La visuale base del campo è in 3D isometrico (come lo era per FIFA Soccer), le inquadrature si modificano poi a seconda della situazione di gioco.
In NBA Live '95 ritroverete i giocatori della stagione NBA '93 e '94, con tanto di scheda personale riportante la foto e le caratteristiche salienti.
Potrete schierarvi scegliendo una delle 33 squadre disponibili mutuate sempre dal campionato professionistico americano, oppure due squadre "Oll Stars" e quattro squadre personalizzabili.
L'unico grosso neo di NBA Live '95? Probabilmente che non raggiungerà mai le punte di divertimento di NBA Jam, com'è già avvenuto nello scontro frontale su console e ammesso che quest'ultimo venga poi adattato per PC..; fino ad allora, buone schiacciate a tutti!

C.M.

Genere: Simulazione sportiva
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Interno

Pro

Grandissima giocabilità. Introduzione da sogno. Grande varietà di scelte e opzioni.

Contro

Non è NBA Jam.

PC CD-ROM

Per girare NBA Live richiede al minimo un 486 a 33 Mhz con 4 Mb di RAM, SVGA e 2Mb di spazio sull'hard disk. Supporta le seguenti schede sonore: Sound Blaster, Roland e Ad Lib soundcards.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

K VOTO
895

NBA Live è senza discussione la miglior simulazione di basket mai apparsa su PC. Certo, se adattassero anche NBA Jam da console, probabilmente il discorso cambierebbe...
Tra i grandi pregi di NBA Live, la grande giocabilità e una enorme scelta di squadre e opzioni.
La grafica è entusiasmante, almeno per quanto riguarda la sequenza introduttiva, poi è un po' a discrezione del giocatore e soprattutto della sua configurazione hardware.

CURVA D'INTERESSE

BALDIES

"Per costruire... un mondo migliore": così cantavano i nostri fratelli maggiori. Finora non se n'è fatto niente: forse ci riusciranno i 'Baldies'...

"Riusciranno i nostri eroi a creare il luogo ideale per vivere?". Sembra un titolo da film hollywoodiano. In realtà il gioco che abbiamo provato non ha nulla di così epico, anche se il concetto rispecchia quello della "creazione". Baldies, infatti, è un gioco di simulazione e di ruolo dove il giocatore dovrà interagire con l'umanità, assegnando loro professioni e spostandoli dove serve.

Ogni singolo individuo che troveremo sul territorio dovrà avere un ruolo ben preciso nella società, in modo da creare un equilibrio "lavorativo" per una crescita della nazione ottimale. Naturalmente saremo noi ad assegnare a tutti gli omini un lavoro, agevolati anche da una interfaccia utente semplice ed immediata. Lo schermo di gioco, come potete vedere dalle immagini, è composto da varie parti.

Il Pannello di Controllo è formato da cinque icone "Baldy", da due icone di utility, quattro barre di controllo di efficienza e un pannello "semovibile" delle icone.

Le prime quattro icone di "Baldy" sono colorate, e le professioni sono contrassegnate rispettivamente come segue: gli operai sono di colore rosso (... che scoperta! ...), i costruttori sono blu, i soldati sono verdi e gli scienziati sono bianchi.

Per assegnare una categoria di lavoro ad un "baldy", bisogna selezionarla e cliccare sopra un omino sullo schermo.

Le due icone di utilità sono l'Editor della Mappa e la "mano" che raccoglie i Baldy e li trasporta ovunque vogliate.

Cliccando col mouse sull'icona della Mappa si potrà avere l'esatta conformazione del territorio di gioco e dove si potrà scegliere di spostarsi per effettuare determinate azioni sui personaggi.

Le quattro barre d'energia rappresentano i

Un giusto equilibrio professionale; per la crescita della nazione: "E che è...?"

BALDIES

Piccoli omini indifesi, in balia delle nostre manie di grandezza

livelli di crescita di ogni singola categoria di Baldy, per determinarne lo sviluppo.
Per iniziare a costruire delle casette, bisogna far diventare qualche Baldy dei costruttori. Se assegnerete, quindi, la categoria ad alcuni omini, poco dopo troverete sul territorio delle casette. All'interno di queste dovrete mettere le varie categorie di omini, che aumenteranno la propria produttività sul territorio.
Il gioco si articola in numerose operazioni da effettuare man mano che si presenta la necessità. Bisognerà inventare qualche oggetto di cui abbiamo bisogno, ad esempio, facendo lavorare gli scienziati; oppure difendersi dai nemici utilizzando l'esercito; e così via.
Una simulazione, quindi, divertente ma allo stesso impegnativa, in quanto tutti i "tasselli" devono combaciare. Un po' come in "Sim Earth", dove le nostre azioni mutano man mano gli eventi futuri.
La grafica è graziosa ma piuttosto spartana. Il gioco non necessita di un computer super accessoriato, e non è richiesta una configurazione particolare della memoria.
Posso affermare che Baldies è un piacevole passatempo, e sono sicuro allieterà le pause pranzo negli uffici. Attenzione, però, che finita la pausa pranzo bisogna ritornare al proprio dovere!

Luca Monticelli

Genere: Strategico
Casa: Gametek
Sviluppatore: Creative Edge

Pro

Impegnativo come Sim Earth.
Animazioni divertenti.
Hardware contenuto.

Contro

Non è longevo come la serie "Sim".
Grafica un po' spartana.

PC CD-ROM

Baldies gira normalmente su 386 a 33 Mhz, con 4 Mb di RAM: quindi una configurazione alla portata di tutti. Supporta le principali schede sonore. Baldies sarà disponibile oltre che per PC, per PC-CD ROM, Macintosh e Amiga.

K VOTO
750

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Un altro gioco di ruolo e di simulazione si aggiunge alla lunga schiera già presente sul mercato. Gli amanti del genere troveranno in Baldies un simpatico simulatore, dove omini simili a quelli dei leggendari "Lemmings" verranno condotti nella realizzazione della nazione ideale. La grafica, il sonoro e l'interfaccia utente decisamente intuitiva fanno sì che Baldies venga giocato in momenti di relax.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

Q
K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO
P
MAH!
SE PROPRIO VOLETE...
SI PUO' FARE
OK
CORRETE!

CURVA D'INTERESSE

Minuti
Ore
Giorni
Settimane
mesi
anni
5
4
3
2
1
0

Continua incessante come una pioggia di meteore, la pubblicazione dei fantastici vincitori del concorso "Redattore stellare". Qualcuno dei presunti premiati ha già chiamato la redazione per sapere dove fosse mai finito il suo agognato Screen Saver. Niente paura: c'è stato qualche ritardo, ma le spedizioni sono già state effettuate per una parte dei vincitori, e per gli altri sarà una questione di qualche settimana. Dunque tenete d'occhio la cassetta della posta...

Redattore stellare

Ombre sulle stelle.

Ombre sulle stelle
dove il cielo si nasconde
nel gelo dello spazio.
Dove il tempo si confonde
fra ieri e domani,
dove il bianco e il nero
si affrontano in una sfida
senza fine.
Dietro la mera quiete
della grande giostra cosmica
che tutto sovrasta,
si cela il grande burattinaio
sulle sue labbra
una promessa e una minaccia:
"domani".

Vittorio Bighi
di Ponte S. Pietro

Per tutti i diavoli dell'inferno (ma perché, esistono anche gli angeli all'inferno?), non so proprio che scrivere! però il desiderio di essere pubblicato su K o di diventare un suo redattore mi attira tanto che farò lo sforzo di mettere insieme un paio di cavolate. Dunque, vediamo un po', potrei cominciare con qualcosa sulla saga di film di SW: "una trilogia davvero interessante, piena di effetti speciali e strabilianti, che ha costituito una svolta decisiva nella storia del cinema, affascinando grandi e piccini e costituendo un immenso serbatoio da cui attingere per decine di aspiranti fantascrittori..."

Noooo! Così non va proprio. A parte il fatto che quello che ho scritto potrebbe vincere soltanto il concorso "Cavolatas Maximas", di Guerre Stellari ricordo ben poco perché l'ho visto quand'ero molto piccolo (che sia stata questa la causa dei miei problemi psicologici?). Cambiamo argomento. Qui dice che si può anche commentare la serie di videogames. Proviamo: "un gioco entusiasmante, pieno di trovate ingegnose e coinvolgenti, degno dell'omonima serie cinematografica, ha appassionato ed appassiona tutt'oggi masse ingenti di ragazzi..."

Per tutti gli angeli dell'inferno (ma allora esistono!), questo è anche peggio di prima! Forse è dovuto al fatto che non ho mai giocato in vita mia con un gioco della serie di Star Wars. mea culpa, mea culpa, ma ora che faccio... rinuncio? Nooo. Mi è venuta in mente un'idea geniale: una recensione su Star Wars Screen Entertainment! In fondo, sempre SW è!

"Senza dubbio potrà risultare allettante la possibilità di sfoggiare con i propri amici questi screen savers dalla grafica veramente eccezionale o di sapere in anteprima qualche pettegolezzo sui personaggi della serie, ma guardiamo in faccia la realtà: SWSE non serve a niente. Già gli Screen Savers di per sè sono solo degli inutili succhia memoria che saltano fuori nel momento meno opportuno. E poi per la funzione che assolve, SWSE può benissimo essere sostituito dagli screen savers presenti in Windows. Insomma, se proprio volete comprarlo, andate in un negozio che non ce l'abbia."

Ecco fatto. Beh, a dire la verità non c'è male. Un'analisi chiara, sincera e precisa del prodotto. Però, adesso che ci penso, se SWSE non serve a niente, io perché diavolo partecipo al concorso? Mah, solo Dio lo sa. Comunque ormai la lettera l'ho scritta e tanto vale spedirla. Alla prossima.

Antonio Sirica
di Sarno

La Recensione

Bene, ora vi racconterò una storia...

Pensate ad un eroe senza paura e ad una bella principessa.

Pensate ad una simpatica scimmia, poco

loquace ma molto espressiva. Aggiungete un genio del bene e, non se ne può fare a meno, anche uno del male, entrambi dotati di poteri da superattico. Un pizzico di gente che vola su strani supporti...
Cuocere il tutto con il calore di un'appiccicosa storia d'amore... et voilà: il nostro CD-ludico è servito.
Ebbene sì, miei intrepidi tastieristi, oggi parliamo di un colossal, di un mitiGIOco derivato direttamente (o quasi) dal grande schermo: Aladdin!

Scusate, dalla regia mi dicono che non dovevo parlare di Aladdin...
Bene, allora vi racconterò un'altra storia...

Pensate ad un eroe senza paura e ad una bella principessa.
Pensate ad una simpatica scimmia, poco loquace ma molto espressiva. Aggiungete un genio del bene e, non se ne può fare a meno, anche uno del male, entrambi dotati di poteri da superattico. Un pizzico di gente che vola su strani supporti...
Cuocere il tutto con il calore di un'appiccicosa storia d'amore... et voilà: il nostro CD-ludico è servito.
Ebbene sì, miei intrepidi tastieristi, oggi parliamo di un colossal, di un mitiGIOco derivato direttamente (o quasi) dal grande schermo: SpaceBalls!

Cosa dite? Space Balls non è ancora stato omologato quale membro della Famiglia dei Ludici?
Devo parlare di Star Wars? Sì, ma quale, la 1, la 2 o la 3?
Ok, ok, il cliente ha sempre ragione!
Bene, allora vi racconterò l'incredibile storia di Star Wars...

Pensate ad un eroe senza paura e ad una bella principessa.
Pensate ad una simpatica scimmia, poco loquace ma molto espressiva. Aggiungete un genio del bene e, non se ne può fare a meno, anche uno del male, entrambi dotati di poteri da superattico. Un pizzico di gente che vola su strani supporti...
Cuocere il tutto con il calore di un'appiccicosa storia d'amore... et voilà: il nostro CD-ludico è servito.

Ebbene sì, miei intrepidi tastieristi, oggi parliamo di un colossal, di un mitiGIOco derivato direttamente (o quasi) dal grande schermo: Star Wars!

Eh sì, è sempre la solita solfa... (...)
Ora lasciatemi RIP (osare in pace): mi hanno portato un nuovo, innovativo, rivoluzionario, incredibile, avvincente gioco.
Si tratta di un eroe senza paura e ad una bella principessa.
Pensate ad una simpatica scimmia, poco loquace ma molto espressiva. Aggiungete un genio...

Massimo Cardaci
di Rocca di Papa

Dark Side
"Dedicato ai cattivi, che poi così cattivi non sono mai..."
Così cantava, se non ricordo male, Loredana Bertè qualche lustro addietro. Comunque sia quel che conta è il succo del messaggio: se siete tra quelli che hanno passato notti insonni giocando a Tie Fighter nel disperato tentativo di sbaragliare le forze ribelli con il solo aiuto di un Tie Interceptor, se avete giurato fedeltà all'Impero e alla sua causa, se avete appeso e foto di Luke Skywalker al muro per fare il tiro a segno con le freccette, allora non perdetevi questo nuovo titolo della Lucas. In Dark Side infatti dovrete vestire, una volta ancora, i panni di un cavaliere Jedi fedele all'Impero (...) A questo punto, se qualcuno di voi ha pensato che si tratti di un semplice riediting di Tie Fighter (...) ha preso una cantonata madornale: il vero (e unico!) scopo di Dark Side non è spazzare dalla faccia della terra i ribelli ma, molto più "semplicemente", sostituirvi all'Imperatore nella guida dell'Impero.
Per farlo dovrete sì combattere i ribelli, possibilmente uccidendone il più possibile per farvi bello agli occhi di chi volete eliminare, ma dovrete stare attenti a non ottenere vottorie schiaccianti: l'Imperatore ne trarrebbe un vantaggio tale da rendere impossibile la vostra missione. (...)
Il mio consiglio è uno solo: che vi piaccia o meno la saga di Star Wars, che vi piaccia o meno fare i cattivi, comprate Dark Side e giocateci fino alla crisi epilettica. Ne vale veramente la pena.

K voto 940
G: 9
A: 9
QI: 9
FK: 9

Regazzo Marco
di Treviso

Star Wars
VS. Star Trek
OK, quanti di voi hanno mai discusso con i propri amici su chi fosse il più forte tra Hulk e la Cosa? Tra Mazinga e Goldrake? Gianni e Pinotto? In parecchi, credo (a parte Gianni e Pinotto), e quindi perché non Star Wars e Star Trek? O meglio, perché non immaginare l'ipotetico vincitore di una furiosa battaglia tra uno Star Destroyer e una nave della federazione, diciamo.... l'Enterprise!? (...)
Stabilire dei punti fermi e chiarire gli standard fantascientifici usati nell'universo di Star Wars è stata la base per potere continuare il dibattito che fra noi (noi fanbs) ormai imperversa da tempo. Quello che leggerete è il punto, lo stato dell'arte ad oggi e dico "ad oggi" perché ovviamente le discussioni continuano

all'infinito. Di seguito alcuni chiarimenti tecnici necessari per il confronto proposto.
TORPEDINI A PROTONI (Proton Torpedos): queste armi sono piccole ed hanno un raggio d'azione limitato. Gli X-Wing ne trasportano sei, in due tubi da tre ciascuno. Le testate di queste armi sono essenzialmente un ammasso di protoni puri assemblati insieme. Quando esplodono il contenuto viene rilasciato e tutte le particelle positive si disperdono esplodendo. Questo effetto, secondo le leggi della fisica, genera più radiazioni che impatto esplosivo e quindi l'area che ricopre l'effetto dell'esplosione non è molto grande. Alcuni sostengono che il motivo per cui Luke riesce a distruggere la prima morte nera sia chiaramente imputabile ad un sovraccarico o alla distruzione del nucleo piuttosto che al potere dell'esplosione stessa delle torpedini.
MISSILI A CONCUSSIONE (Concussion Missiles): trasportate anche dal Falcon (Lando ne spara qualcuno nel "Ritorno dello Jedi) questi missili hanno testate esplosive protette da rivestimenti corazzati che causano danni per impatto oltre che per effetto detonante.
TORPEDINI A FOTONI (Photon Torpedos): le torpedini a fotoni sono state alla fine stimate larghe all'incirca un paio di metri e contenenti un sistema di guida e uno di ricerca, un motore materia/antimateria e una testata simile. Una di queste torpedini, sparata a velocità inferiore a quella della luce accelera fino ad arrivare quasi alla velocità della luce, usando per combustibile il materiale contenuto nella testata. Il raggio d'azione è di circa 3,5 milioni di Km. (dopo di ciò non rimane più abbastanza materia/antimateria nella testata per esplodere con effetti soddisfacenti). Se invece la torpedine è sparata a velocità Warp allora, al momento dell'espulsione, riceve uno scudo Warp dalla nave madre che cerca di mantenere con i propri motori; viaggiando per anni luce riesce a colpire comunque il suo obiettivo.
(...) SENSORI IN GUERRE STELLARI: incredibile, eppure è così: nessun sensore di nessuna nave in Guerre Stellari può captare una nave che viaggia a velocità luce o Warp. Possono tracciare i vettori di uscita o entrata nell'iperspazio ma non quando ci stanno già viaggiando. L'HSI (Hyperspace Signal Indicators) registra solo le emanazioni da una nave in iperspazio, non da una nave a velocità Warp.
SENSORI IN STAR TREK: i sensori in Star Trek usano onde nel subspazio, emettono segnali che viaggiano a velocità elevate su frequenze subspaziali (più veloci delle possibilità della nave stessa, oltre i 9.99 Warp). Questo permette di viaggiare a velocità Warp elevate, governare la nave e condurre operazioni in battaglia.

Preferisco Star Wars ma amo anche Star Trek e la fantascienza in genere. Però, se devo essre corretto, a questo punto bisogna dirlo: l'Enterprise batterebbe uno Star Destroyer Imperiale e lo batterebbe bene. Non ho considerato i Jedi ma neppure Kirk... voi che ne dite?

Marco Pantò di Milano

(NdR. Anche noi di K ci siamo posti il problema ed abbiamo dunque simulato con modellini oleografici quadrimensionali e computerizzati una battaglia spaziale tra l'Enterprise ed il Millennium Falcon utilizzando come "campo di gioco" l'immensa scrivania del direttore. E pure noi abbiamo constatato, seguendo lo svolgimento della battaglia, una certa superiorità dell'Enterprise. Almeno fino a quando non è tornato il direttore...)

Una vita, una passione: Star Wars

All'età di sei anni mio padre mi portò al cinema, il film era Guerre Stellari. A diciotto, in compagnia della mia migliore amica guardai la trilogia completa senza interruzioni. Oggi ho ventidue anni, sono militare e sono impegnato nell'operazione "Vespri Siciliani" a Palermo.
La notte del 31 dicembre 1994, mentre tutto il mondo esultava per l'arrivo del nuovo anno, noi soldati eravamo in servizio come un qualunque altro giorno; quella notte, però, non tutti eravamo tristi: un gruppo di amici provenienti da diverse città, con differenti incarichi, diversa età, senza nessun apparente legame, si erano riuniti dopo cena, noncuranti di ciò che stava accadendo intorno a loro (e rischiando una sgradevole punizione) legati da un'unica grande passione per la quale avrebbero fatto qualunque sacrificio: Guerre Stellari.
A fine serata, anzi, nottata, immancabile un volo con le missioni storiche di X-Wing usando la tastiera per mancanza di Joystick ma con Sound Blaster, che non è poco.
Quel gruppo di amici vorrebbe ringraziare Mr. Lucas per aver creato la più incredibile saga di tutti i tempi ed anche per averci regalato un Capodanno vero, nonostante mimetica, anfibi e cinturone.

Caporal Maggiore
Lacchini Leonardo
5°sc./94

AMICO

(...) E adesso siamo in salvo. Siamo fra i ribelli, al sicuro, per il momento. Ma io non mi sentirò mai al sicuro da nessuna parte finchè non avrò ritrovato Han. Luke, ti senti meglio? Fantastico. Pendiamo dalle tue labbra mentre il droide medico ti sistema la mano. Ho scoperto di fidarmi di te quanto mi fido della principessa. E dopo tutti i guai passati insieme mi fido un po'... quasi... anche di quel mistificatore che se ne sta lì in un angolo ad ascoltare il piano per salvare Han. Ma stai attento, Calrissian, alla prima che combini non ci sarà nessuno a toglierti dai guai.
Tatooine, è là che dobbiamo andare. Han è là. Io prenderò il Falcon e Leia mi raggiungerà quando... Che cosa? Lando viene con me? Come comandante del Falcon? Neanche se mi strappano la pelliccia un pelo alla volta. Sì, lo so che conosce la nave come le sue tasche... Sì, lo so che vuole fare ammenda alle carognate che ha combinato negli ultimi mesi. Ma il seggiolino di pilota del Falcon è sacro!
Luke e Leila sembrano sapere il fatto loro. Che cosa farebbe Han al mio posto? Guardo negli occhi quel pirata di Carlissian. Lui non proba neppure ad usare il suo fascino con me. Non sorride, ha la stessa faccia che aveva sul Falcon mentre fuggivamo da Bespin. Han direbbe: "Vecchio amico, parliamo di affari. Tu mi hai cacciato in questo guaio e tu mi tiri fuori. Se ci riesci è tutto dimenticato. Se non ci riesci... ma tu non ti sei mai tirato indietro di fronte a una scommessa, non è vero? So che tratterai bene la mia nave, e poi c'è Chewie a darti una mano..."
Amico è colui a cui puoi prestare la moglie e la nave, dicono certi umani. Di mogli non ne so niente, bisognerebbe chiederlo alla pricipessa, ma io non metto il naso nelle faccende private di Han. Quanto alla nave, eccomi qua che entro nella cabina di comando per gli ultimi preparativi e Lando è seduto al posto del comandante. Non ho intenzione di dargli molta confidenza. Poi lo sento dire: "Principessa, troveremo Han". Questo è ciò che conta, dopo tutto. Rispondo all'augurio di Luke e mi siedo al mio posto. La nave si sgancia dall'ormeggio e prende il largo con una manovra impeccabile. Forse non andrà poi così male, neppure con Lando Carlissian ai comandi... Sì, lo troveremo.

P.B. Cartoceti
di Fosseno di Nebbiuno

STAR TREK THE NEXT GENERATION® SCREEN SAVER

Formato: Macintosh 3.5"
Non adatto a Classic, SE, e Powerbook 100
Power Mac compatibile
Richiesta RAM: 4MB
System 6.0.7 o superiore
Questo prodotto ci è stato gentilmente fornito da: MELANGE

Cosa c'è di più inutile di uno Screen Saver? Il goal della bandiera al novantesimo sul 6-0 per gli avversari, l'ultimo regalo fattoci dalla zia Mariuccia, le previsioni metereologiche sul giornale dell' altroieri e poche altre cose al mondo. Eppure, dài confessatelo anche voi, ogni volta che capita di entrare in casa di un amico, ci ritroviamo a sbavare di fronte al suo salvaschermo: l'unico che noi (ancora) non abbiamo... E stiamo lì a rodere di rabbia per il pesce tropicale che manca al nostro acquario o per il personaggio disneyano che non si è mai esibito in così belle piroette sul nostro monitor... Già, come dice il proverbio: lo Screen Saver del vicino è sempre più bello! Dunque, ecco svelato l'unico vero motivo di esistenza di tutti gli Screen Saver del mondo: far schiattare d'invidia gli amici che ti vengono a trovare. E' giunto il tempo, allora, delle rivincite: con questo Star Trek The Next Generation, parola di K, li "stenderete" tutti quanti. D'altra parte, non capita tutti i giorni (neanche ai fans startekkiani più incalliti) di vedere il Comandante Data ballare il Tip Tap o di poter accedere al database completo di tutti i membri dell'Enterprise; oppure di assistere a scene di navigazione stellare tipo "2001 Odissea nello spazio" e, ancora, seguire la giornata tipo di chi siede sul ponte di comando...Potrete infatti scegliere tra ben tredici scenari differenti (tra cui alcuni veramente molto belli e altri, siamo onesti, un po' meno) ciascuno settabile tramite varie opzioni ed ognuno avente suono digitale e sistema IQ per l'attività del monitor. Integrato nell'offerta, anche il controllo di sistema After Dark 3.0, ovvero il massimo per la gestione dei salvaschermo.

Max Pantani

Questo gioco ci è gentilmente offerto in visione da MELANGE

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

Ebbene sì, sono loro, i cinque ragazzotti yankees con il potere di trasformarsi in supereroi. Fanno la felicità di migliaia di bambini e sono la disperazione di altrettanti fratelli maggiori; sono i Power Rangers. C'è sicuramente chi si starà chiedendo cosa ci fanno i PR su una rivista come Kappa invece di stare sulle pagine di Topolino; evidentemente non siete aggiornati. Mentre

Gioco telefilm

GENERE AVVENTURA			
CASA XIPHIAS			
	CPU	CD-ROM	RAM
	386	150	2MB
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
2 MB	SUGA	SB	MOUSE

prima quando usciva un nuovo film o cartone animato, si producevano gadget di tutti i tipi, tra cui quaderni, pupazzi, maschere, penne e chi più ne ha più ne metta (in America, la catena di fast food Mc Donald, è arrivata addirittura a mettere in commercio il Bronto Burgher in occasione dell'uscita di Jurassic Park); ora, oltre a produrre i soliti gadget, si fa anche il videogioco. Certo non potevano sottrarsi a questa universale legge di mercato, i cinque ragazzi di Manches.... oops, mi sono confuso, intendevo i PR; ed ecco qui il risultato. Il tutto parte da una schermata che mostra nella parte bassa, le opzioni, mentre nella parte alta, la "famigerata" Matrix Interface. Questa interfaccia Matrix, anche se ha un nome tutto suo con tanto di logo e marchio registrato (come la SCUMM della LucasArt, per intenderci), a chiamarla interfaccia sembra un tantino esagerato; molto più semplicemente si tratta di una parte di schermo divisa in celle (cinque file per otto colonne), ognuna delle quali contiene un pezzo di filmato, ma forse è meglio che comincio dal principio. Questo CD contiene cinque puntate della serie TV dei PR, la trama di ognuno degli episodi, è incentrata su uno dei cinque ranger (Jason, Kimberly, Billy, Trini e Zac, per la precisione), oltre a questo, nel CD è presente....niente! No, non sto scherzando, l'unica cosa che occupa byte sul CD, sono i filmati. Ora che vi ho svelato questo antichissimo segreto, possiamo tornare all'interfaccia. Ogni filmato è diviso in otto scene (ecco il perché della griglia 5 per 8) e possono essere visti in tre modalità differenti: un singolo filmato per intero, una singola scena a nostra scelta, oppure possiamo creare un episodio nostro facendo un opera di collage tra le varie scene. Inutile dire che l'opzione più interessante (per modo di dire) è quest'ultima, anche perché è l'unica che può definirsi interattiva (rimane pur sempre un insulto all'interattività). Ma alla fine, sul video, cosa si vede? Giusto, avete ragione, non vi ho ancora parlato della sezione di proiezione, ma non preoccupatevi perché anche qui si tratta di una delusione. Una volta premuto il play, comparirà un'immagine fissa a tutto schermo che rappresenta un fotogramma della scena che si sta proiettando, mentre in un angolino, un piccolo riquadro (di dimensioni pari a un decimo dello schermo) vi mostrerà il filmato digitalizzato della puntata. Questo "spettacolo" equivale a guardare un film su un televisore portatile, risultato: non guardate più di due filmati di fila se non volete perdere le vostre preziose diottrie. Ciliegina sulla torta: il programma è interamente in inglese (almeno per ora) e non so quanti bambini capiscano questa lingua. Perciò papà e mamme, se dovete fare un regalo a vostro figlio, è molto meglio che gli compriate un pallone da basket, si divertirà molto di più.

Riccardo Landi

Fantasy Fiction

A cura di Luca Fassina

Un universo che Muta

Ebbene sì, dopo le uscite a fascicoli ed il gioco a carte non poteva tardare a lungo l'avvento del Gioco di Ruolo di Mutant Chronicles. Siamo nel futuristico mondo al quale il marchio MC ci ha ormai abituati.

Possiamo scegliere di vivere la nostra esistenza come un membro delle Corporazioni, come un seguace dell'ordine ecclesiastico della Fratellanza o come corrotto dal male seguendo gli insegnamenti degli Apostoli.

La scatola in vendita contiene: un'avventura introduttiva dedicata alla Corporazione Capitol; una piccola guida che spiega a chi ne è completamente digiuno cosa è un Gioco di Ruolo; uno schermo per il Master. Sei "Floor Plants" quadrettate in cartoncino (compatibili con quelle uscite nell'edizione a fascicoli); dei personaggi su foglio da ritagliare e da usare come pedine; le schede dei personaggi, una serie di dadi (a 4, 6, 10 e 20 facce); un regolamento.

Il Regolamento.

Semplice e veloce da consultare, riporta tutte le notizie necessarie per giocare da subito: Armi ed Equipaggiamenti; un'Ambientazione da sfogliare come un libro normale, dalla quale sono state intelligentemente separate le Statistiche di Gioco, rendendo più fluida la lettura; una City (la Luna) che ospita tutte le Corporazioni e funge da ottimo scenario per incominciare. Sono stati dedicati appositi capitoli ad ogni Corporazione, all'Alleanza (unione degli eroi delle Corporazioni), alla Fratellanza, all'Oscura Legione, ad ognuno dei Cinque Apostoli ed alla figura dell'Eretico (un infiltrato corrotto dell'Oscura Legione che scala la "piramide del potere" sino ad essere un temutissimo Nefarita).

La Costruzione dei Personaggi

All'inizio è preferibile che sia il Master ad assegnare ai giocatori i rispettivi ruoli. La scelta è imposta dalla pratica: una volta che avranno sperimentato il sistema di gioco e si saranno ambientati con le nuove regole, potranno "customizzare" il proprio personaggio senza incorrere in errori che potrebbero rendere il gioco difficile o noioso. All'abilità di base (Basic Skill Value) va aggiunto un incremento delle abilità (Skill Picks) dovuto all'addestramento. Si ottiene così lo Skill Value definitivo che servirà per i "check" durante il gioco. Il personaggio inizia la sua "carriera" a sedici anni. Il periodo di "Formazione" potrà essere interrotto in qualsiasi momento lo si ritenga opportuno o, in ogni caso, per limiti imposti dalla necessità (con una serie di "insuccessi" si corre il rischio di avere un livello sociale ridotto a zero, il classico "siamo alla frutta" per il quale è obbligatorio trovare un'occupazione o morire di fame). L'età massima dei personaggi che vivono in un mondo altamente inquinato e pericoloso è di circa cinquant'anni: entrare "in gioco" a trenta è *l'optimus* consigliato. Benché ci si trovi in un mondo futuristico, però, non si arriva quasi mai al delirio *à la* Ciberpunk, fatto di innesti bio-tecnologici e collegamenti midollo spinale-internet. Per chi, comunque, vedesse il futuro solo in quest'ottica esistono i personaggi della Cibertronic, la Corporazione votata all'interazione tra uomo e macchina.

Una Floor Plant quadrettata

Il Combattimento

Il GdR di Mutant Chronicles utilizza un sistema per Azioni (movimento, fuoco, schivata) che il giocatore deve amministrare al meglio per non rimanere in panne durante l'offensiva del nemico. Dopo aver confrontato le Iniziative degli schieramenti opposti si svolgono le azioni: risparmiarne qualcuna per "schivare" i colpi del nemico può fare la differenza tra vita e morte.

Sono in arrivo (agosto) oltre 60 miniature per Mutant targate Heartbreaker, scolpite da Mark Copplestone (già autore di pezzi per la Kill Zone) e Kev Adams (memorabili i suoi Ork & Goblin per la Citadel). Le prossime espansioni saranno, in ordine di uscita: Fratellanza; Algeroth, Apostolo della guerra; tutte le Corporazioni; i rimanenti quattro apostoli.

Mutant Chronicles

Magic The Gathering™

IL COLORE DELLA MAGIA - ROSSO

Cari amici, bentornati alla consueta rubrica di Magic. Se dopo lo scorso articolo siete stati vittime di piccoli inferni dipinti di blu che vi hanno sistematicamente impedito di giocare non disperate, questo mese parleremo infatti di uno dei due nemici del sovracitato colore: il Rosso.

La magia rossa trae la propria forza dal fuoco e dalla terra, nonché dal caos della guerra e della violenza pura. Viste queste premesse, se cercate nel colore rosso una qualsiasi parvenza di magia subdola o anche solo difensiva, scordatevela: il rosso attacca, attacca, attacca e solitamente nella maniera più diretta e devastante possibile. Questa nefanda tendenza alla distruzione insensata e senza troppi complimenti si rispecchia nella quantità relativamente piccola di magie, se paragonate al numero di creature, ed anche queste magie sono quasi tutte mirate al danno diretto. Il rosso può infatti distruggere qualsiasi magia "fisica" l'avversario metta in gioco: le Terre sono facili prede della *Pioggia di Pietre*, gli Artefatti hanno una spiccata tendenza a rompersi a causa di un *Distruggi Artefatto* od una *Tempesta di Distruzione*, infine le varie creature nemiche non hanno vita facile vista la seria possibilità di essere colpite da un *Fulmine* a ciel sereno, carbonizzate da una *Palla di Fuoco* vagante o essere accidentalmente *Disintegrate*, sorte che può comunque colpire lo stesso mago avversario.

Ripararsi dietro un Muro non risolve molto, visto che può essere sempre distrutto da un *Tunnel* scavato casualmente sotto di esso. E quello che non si distrugge si può comunque rendere difficile da usare: il mana stesso, ad esempio, può essere nocivo se sfruttato in quantità troppo grandi (se c'è in giro un *Mana Spinato*) o troppo piccole (*Ondata di Potere*), ed anche le creature diventano difficili da dirigere in mezzo al *Fumo*.

I pochi incantesimi che il rosso non usa per provocare danni diretti all'avversario servono per potenziare le proprie già massicce creature, come il *Soffio del Drago* od il famoso *Orifiamma Orchesco*, oppure per duplicare una magia appena usata raddoppiando il danno inflitto con il *Duplicatore*. Il tutto sempre all'insegna della violenza gratuita. E se si parla di violenza, ecco arrivare le creature rosse: dai deboli *Goblin Predatori di Mons* che si caricano se guidati dal loro *Re*, al *Drago di Shivan*, vera incarnazione del dolore (per l'avversario), che non esce mai senza il proprio *Cucciolo*, la lista dei mazzulatori è veramente ricca. A fianco di un *Elementale della Terra* o del *Fuoco* potete trovare un *Troll di Uthden* intento a rigenerare le proprie ferite assistito da un *Gigante delle Colline* e da un *Minotauro di Hurloon*, mentre poco più in là un *Gigante di Pietra* sta lanciando al nemico un *Ogre Grigio* kamikaze, diretto da un *Signore della Guerra Keldon*, la cui filosofia di vita è "più si è, meglio è". Tutti comunque riuniti al solo scopo di ridurre le creature (ed il mago) nemiche in tanti pezzi piccoli piccoli. Ma tutta questa potenza distruttiva non è facile da utilizzare: la sua incapacità di distruggere gli incantesimi in gioco e la mancanza di magie difensive rendono il rosso facile preda dei mazzi più subdoli e basati su una difesa più potente dell'offesa diretta. E' quindi sempre meglio affiancarlo ad un colore maggiormente difensivo in modo da avere un mazzo più equilibrato e potente, (personalmente trovo la combinazione Rosso-Blu una tra le più efficaci). Ma se volete rischiare il tutto per tutto, il Rosso può soddisfare la "sete di sangue" di qualunque mago, stracciando l'avversario in una manciata di turni sempre che questi non possa controbattere per le rime, nel qual caso il mago rosso può trovarsi seriamente nei guai. Ma in fondo si sa, il Rosso non è certo per i deboli o per i cauti, il Rosso è il colore del sangue.

Roberto Zaghis

Ritterkreuz

Magic è un campo di battaglia di maghi; Jihad è una società vampirica; Mutant Chronicles è futuristico-fanta-scientifico; Rage - di imminente uscita - parla di lupi mannari; cosa manca sul panorama dei giochi a carte? Chi ha risposto "una bella ambientazione in piena seconda Guerra Mondiale" non ha vinto una bambolina perché il gioco esiste. Si chiama Ritterkreuz ed è un'invenzione di Giacomo Fedele e "Pier" Federico che hanno affidato a Giovanni Garuti l'arduo compito di illustrare - con dovizia di particolari - l'opera.

"Per rendere divise ed armamenti il più verosimili possibile - dicono gli autori - abbiamo fatto numerose ricerche, utilizzando volumi storici (1945, ndr.) e archivi 'importanti': abbiamo attinto a piene mani dal Dipartimento di Guerra degli Stati Uniti".

Come funziona il gioco?

Il concetto è molto semplice: esistono due schieramenti contrapposti; ogni giocatore dovrà "preparare" il campo di battaglia disponendo le carte *Terreno* e *Modificatori del Terreno* lasciando scoperta solo la prima linea a contatto con quella del nemico (il "fronte" può essere composto da una riga di due o tre carte; il campo può invece andare da un minimo di due ad x righe per parte). Dopo di che, per scoprire il successivo terreno - e gli eventuali *Modificatori* aggiunti - bisognerà spostarvi sopra le truppe: è possibile muoversi e far fuoco solo in quattro direzioni (Nord, Sud, Est, Ovest). Nessuna limitazione invece per la visuale (per la quale sono valide anche le diagonali). La limitazione alla grandezza del terreno di gioco è legata al mazzo, essendo consentito l'uso di una carta *Terreno* solo ogni dieci carte: posta la grandezza media di un mazzo nell'ordine di 60 carte avremo schieramenti di gioco di un massimo di 12 terreni. In ogni carta saranno presenti sei icone divise in: Attacco, Difesa (la differenza tra il Valore di Attacco ed il Valore di Difesa è il coefficente da raggiungere con un lancio di un dado a sei facce per verificare il successo), Corpo a corpo, Punti Azione disponibili, stemma della Nazionalità, Tipo di carta. I tipi di carte, dicevamo, sono sei:

Terreni - fiumi, foreste, boschi, case...

Modificatori del Terreno - trincee, muri abbattuti, filo spinato...

Soldati - divisi secondo la gerarchia militare. Utilizzano un Punto Azione per muoversi o sparare. Più alto è il grado, maggiori saranno i PA a disposizione per azioni personali o impartibili come veri ordini ai subalterni. Ovviamente, proprio per rispettare al massimo la realtà, ci saranno delle limitazioni nella preparazione del mazzo: un caporale ogni x soldati; un sergente ogni x caporali; una mitragliatrice ogni sergente; l'artiglieria potrà essere chiamata solo da un sottotenente e così via.

Equipaggiamento - armi, radio, pronto soccorso...

Manovra - p.es. Manovre Evasive (+1 difesa per carta, -1 in attacco), oppure cariche, fuoco di protezione...

Obbiettivo - una carta per parte scelta dal proprio mazzo e posizionata a fianco dell'avversario; non viene più toccata sino a quando non si ritenga di aver raggiunto l'obbiettivo preffissato (attenzione a non dimenticarvelo!).

La prima edizione (bordo nero) vedrà mazzi e booster contenenti carte di rarità Comune e Non Comune di due schieramenti contrapposti: tedeschi e russi che si fronteggiano sul Fronte Russo. La seconda edizione - in uscita dopo circa tre mesi - vedrà l'apparizione delle carte Rare e di armi più potenti e soldati graduati. La prima espansione (bordo bianco) chiamata Afrika introdurrà nel gioco le truppe italiane ed inglesi.

Tenete d'occhio i negozi di giochi specializzati.

News

FANUCCI

Dall'autore del libro che ispirò il celeberrimo film Bladerunner, Philip K. Dick, due libri intitolati **I Racconti Inediti** - Volume primo e secondo - che contengono una raccolta di storie brevi inedite in Italia e le trame di due romanzi mai scritti dall'autore.
* **Canto di Morte** è una raccolta di racconti del romanziere londinese Christopher Fowler. Ottimo esempio di horror contremporaneo. Pare che Mr. Fowler stia approdando anche al cinema con la sceneggiatura del suo Roofworld.
* **Yorath il Lupo**, romanzo fantasy della neozelandese Cherry Wilder (vero nome Cherry Barbara Grimm), secondo episodio della saga dei Regnanti di Hyler.
* Il buio cala su Newcastle la notte di natale. Misteriose apparizioni, seguite da "ritorni" ancora più inquietanti sconvolgono la squallida esistenza dell'ispettore Cardiff nella riedizione del quinto di sette libri dell'inglese Stephen Laws, **Il Buio**.

FINALWAR

Un gruppo di amici che si ritrova per giocare con un'idea di uno di loro, il vulcanico Angelo. Mese dopo mese, partita dopo partita, passano quasi sette anni ed il gioco è diventato un vero e proprio *mammooth:* trenta razze di guerrieri, tre generazioni per un totale di centocinquanta soldati che si muovono su apposite mappe ad esagoni. Scopo del gioco conquistare i Punti Risorse degli avversari. L'idea approda alla Hobby & Works ed è subito in stampa. Per facilitare e velocizzare il gioco sono attualmente in sperimentazione dei dadi specifici per ogni livello del guerriero: dadi da 6 con valori già modificati per eliminare chili di tabelle. Come? Volete saperne di più? Il prossimo mese non perdetevi l'appuntamento con Fantasy'N'Fiction, sempre su queste pagine.

ON STAGE

Come "ventilato" un paio i mesi fa, a Lucca Games è stato presentato On Stage, gioco di simulazione teatrale firmato Luca Giuliano. La giocabilità è realmente ottima e la fantasia del più estroverso attore è messa a dura prova dalle "carte" che guidano lo svilupparsi della trama: proverbi, frasi storiche e detti popolari si mischiano in un Maelstrom di colpi di scena sino all'immancabile lieto (?) fine. Imperdibile.

NORD

* Film*Live*: **Contratto Mortale**. Cass, Moke e Dosh, tre emarginati di una metropoli futuristica possono diventare protagonisti di un film. Cosa si nasconde dietro quest'occasione creata dalla scozzese Wilhelmina Baird?
* **I due Vorkosigan** di Lois McMaster Bujold gioca pericolosamente sul tema dei *clone*. Cosa succede quando un "doppio" creato per uccidere il suo sosia scopre di avere sentimenti e libero arbitrio?
* **Il Potere del Fuoco** è un buon romanzo fantasy dell'autrice Martha Wells, moglie di Angus Wells (autore della saga di Tezin-Dar).
* **Darkover: La Riscoperta** quattro mani di Marion Zimmer Bradley e Mercedes Lackey. Sempre della Zimmer Bradley la ristampa del mitico progenitore della famoserrima serie: **Darkover**.
* **La Variabile di Berkeley**, premio Cosmo 1995 per l'autore Nicola Fantini.
* **Storie di Mutanti** è una raccolta "a tema" di autori orchestrata da Sandro Pergameno.
* **Universo Incostante** è la ristampa del best seller della teoria di Vernon Vinge sull'andamento delle linee spazio-temporali.
* Finalmente in un'unica opera il ciclo completo delle avventure di Arcot, Wade e Morey di John W. Campbell: **Isole Nello Spazio**.
* **Esperimento Dosadi** di Frank Herbert.

TORNEI

* Mutant Chronicles con arbitri ufficiali completamente riconosciuto. Il 25 giugno a Savona, Palazzo della Provincia. Dalle 10:00 alle 19:00 non stop.
* Warhammer Fantasy Battle, VII edizione del campionato nazionale: il 24/25 giugno a Torino. Per info: 018-8336680, orario di negozio. (Segnaliamo inoltre l'uscita del GdR di Warhammer che vale tutte le 120.000 lire del prezzo di vendita).

IN ARRIVO

* Per Magic il prossimo autunno l'espansione Ice Age e le tanto attese Leggende.
* Dalla Wizard Of The Coast l'attesissimo Rage e la ristampa revisionata di Jihad, che cambierà nome in Vampiri.
* Warhammer Fantasy Battle per PC su CD-ROM.
* Il gioco di Ruolo di Ken il Guerriero (a giorni)

Dubbi, domande, chiarimenti? Scriveteci:
F'N'F c/o Edi.Progress via Pagliano,37
20149 Milano

Errata corrige:
Ci scusiamo con **Fredi Marcarini**, erroneamente chiamato Alfredo nel numero scordo.

Mortal Kombat II

PER AMIGA

Ci sono diverse maniere di trucidare l'avversario, ma in Mortal Kombat II non sono rappresentate tutte. Manca il cioccolatino all'arsenico.

Lo abbiamo fatto per Silvia, che è una fan accesissima di Baraka. Mortal Kombat per Amiga e PC.
Tutti i colpi e le astuzie più crudeli sono state verificate e realizzate. I colpi contrassegnati dalla sigla NP sono quelli che non ce la siamo proprio sentita di verificare.
Tutti i colpi speciali che seguono funzionano se il vostro personaggio è a sinistra. Nel senso contrario, sono, ben inteso, invertiti.

LIU KANG

Il tristano per eccellenza, già vincitore di MK.
Dragon: GIU'- A - I - I - C. Da vicino e molto rapidamente.
Calcio circolare: Premuto, A - SU - I - GIU'. Colpo molto potente, da lanciare rilassati, da molto vicino.
Babality: GIU' - GIU' - A - I - C. Trasformazione in baby.
Friendship: A - I - I - I. Passo di danza.

REPTILE

Allo scoperto il perfido rettile, un vero e proprio crotalo; insidioso e infido.
Il " colpo del camaleonte": I - I - GIU' - C. Da una distanza media.
Omicidio invisibile: Premuto, SU - SU, rilasciare restando vicino, nel corso del combattimento o in concatenazione con i movimenti successivi, poi A - A - A - C.
Friendship: I - I - A - C. Bambola.
Babality: GIU' - I - I - C. Baby

RAYDEN

Un tanghero: il dominatore dei fulmini.
Shock elettrico: Premuto 3 secondi rilasciare e aspettare che l'avversario sia elettrizzato; premuto più volte.

LEGENDA
A = Avanti
I = Indietro
SU = Alto
GIU' = Basso
C = Colpo
Premuto = Indietreggiare + Colpo nello stesso tempo.

Esplosione con uppercut: premuto 8 secondi, e rilasciare; il movimento dovrà essere eseguito da vicino e il più rapidamente possibile per avere abbastanza tempo prima della fine della fatality.
Babality: GIU' - GIU' - SU - C. Trasformazione in gnomo.
Friendship: GIU' - I - A - C. A distanza, per lasciare spazio a Rayden Jr.

JONNY CAGE

Un lottatore da Holliwood... del resto pure R. Reagan...
Torso strappato: GIU' - GIU' - A - A - C. Da vicino.
Decapitazione: A - A - GIU' - SU. Da vicino.
Friendship: GIU' - GIU' - GIU' - C. Una foto con dedica.
Babality: I - I - I - C... Trasformazione in baby con occhiali neri.

SHANG TSUNG'S NEW PLAN IS TO LURE HIS ENEMIES TO COMPETE IN THE OUTWORLD WHERE THEY WILL MEET CERTAIN DEATH BY SHAO KAHN HIMSELF.

SUB ZERO

Un incapace.
Granatina: A - A - GIU' - C. Tenendosi a distanza, + A - GIU' - A - A - C.
Super: Premuto, I - I - GIU' - C, rilasciare - all'altro limite dello schermo.
Friendship: I - I - GIU' - C. Bambola.

Babality: GIU' - I - I - C. Baby.

SHANG TSUNG

Un vecchio volpone subdolo e pericoloso, in grado di tramutarsi in altri combattenti.
Aspirazione d'energia: SU - GIU' - SU - C. Da vicino.
Squartamento: da qualunque distanza. Premuto, A - I - I - I - C.
Friendship: I - I - GIU' - A - C.
Babality: I - A - GIU' - C.

Friendship: Premuto, SU - A - A, rilasciare: offre il suo flacone di profumo.
Babality: A - A - A - C. Mini Baraka.

KITANA

Maestra dei ventagli. E gemellina di Mileena.
Bacio bavoso: Premuto, A - A - GIU' - A, rilasciare. Da molto vicino.
Il malcapitato, incomincia a gonfiarsi sino all'esplosione.
Decapitazione: Premuto per tre volte di seguito; molto velocemente. Da vicino.
Friendship: GIU' - GIU' - GIU' - SU - C. Gli ultimi due quasi contemporaneamente: offre un gelato.
Babality: GIU' - GIU' - GIU' - C. Trasformazione in uno sgorbietto.

500 YEARS AGO, SHANG TSUNG WAS BANISHED TO THE EARTH REALM. WITH THE AID OF GORO HE WAS TO UNBALANCE THE FURIES AND DOOM THE PLANET TO A CHAOTIC EXISTENCE.

YAX

Un energumeno
Schiacciamento del cranio: Premuto, A - A - A - rilasciare. Da vicino.
Sradicamento del braccio: NP
Friendship: I - I - A - A - C. Piccoli ritagli di carta.
Babality: I - A - I - A - C. Baby.

SCORPION

Personaggio da brividi.
Soffio di morte 1: Premuto, SU - SU - rilasciare. Da qualunque distanza.
Soffio di morte 2: Premuto, I - I - SU - SU; rilasciare. Da vicino.
Friendship: I - I - GIU' - C. Bambola.
Babality: GIU' - I - I - C. Baby.

BARAKA

Dimmi o prode Baraka; con quale babality flagellerai il tuo forte avversario?
Decapitazione: Premuto, I - I - I, rilasciare. Da vicino.
Sventramento: I - A - GIU' - A - C. Da vicino.

KUNG LAO EL SOMBRERO.

Eviscerамento: A - A - A - I - C. Da qualunque distanza.
Decapitazione con il cappello: Premuto due secondi, rilasciare e Su, al momento giusto; all'altro limite dello schermo.
Friendship: I - I - I - GIU' - C. Un conigli[illegible]e esce dal cappello.
Babality: I - I - A - A - C. Baby seduto.

MILEENA

La sorella di Kitana; maestra del Sai.
Massacro di Sai: A - I - A - C. Da vicino.
Massacro di ossa: Premuto per 2-3 secondi, rilasciare. Da vicino.
Friendship: GIU' - GIU' - GIU' - SU - C. Un fiore?
Babality: GIU' - GIU' - GIU' - C.

Fantadinò

PRIMA PARTE

Wing Commander 3

I malvagi e trucidi Kilrathi sono in attesa di mettervi le unghie addosso: ma niente paura, a tutto c'è una soluzione

Tanto per incominciare, per meglio strutturare il gioco stabiliamo delle lettere per le due possibilità di risposta, le opzioni di cui potete aprofittare nel corso del gioco. Le risposte che si trovano nella parte alta dello schermo le chiameremo N e quelle in basso C. Numereremo inoltre i differenti livelli seguendo una numerazione da 1 a 3.

1 : Livello di decollo.
2 : Livello abitazione.
3 : Livello "ponte".

Per quanto riguarda le gli ambienti che troveremo nei pressi, saranno contrassegnati dai loro nomi: dormitorio, bar, e via dicendo.
Il pilota automatico nel corso delle missioni di volo sarà denominato PA, i piloti proposti saranno sotto il nome di "piloti" le navette spaziali "navicelle" le armi più congeniali al momento "armamento".
Con il termine "apparecchi" nemici vi saranno indicati, di volta in volta, in modo particolare durante le prime 10 missioni; e durante le ultime, il tipo di navicelle nemiche contro cui state per andare a cozzare.
Alla voce "note" troverete preziosi consigli che potranno rivelarsi utili nel corso delle vostre missioni. Una scelta forse soggettiva; a voi la scelta se raccogliere o meno tali informazioni, potrebbe essere un po' come giocare a un quiz con in tasca una mezza soluzione. Il salvataggio delle differenti missioni è stato effettuato al momento della scelta dei vostri piloti questo vi lascia la possibilità di modificare i vostri armamenti. In ogni caso voi potete modificare le differenti opzioni di gioco, comandi, difficoltà, ecc. premendo ALT + 0 durante il volo. Per cambiare l'ordine delle fasi di una missione sarà sufficiente premere N durante il volo e scegliere la fase che volete cominciare. Se doveste fallire nelle missioni vicine all'annientamento di Kilrah, sarete obbligatoriamente rispediti a Proxima, per fermare i Kilrati che si accingono a sferrare l'assalto finale alla terra. Inoltre, nel corso dell'ultima missione, la distruzione del vostro veicolo comporterà la vostra cattura e la vostra morte. Cercate di dedicarvi una fine degna, perché i malvagi e spietati Kilrathi non vi accorderanno nessuna pietà... O meglio ancora, siate abbastanza bravi da evitarvi questa fine.
A questo punto; a voi i comandi, Colonnello Cristopher Blair.

Consigli per installare i salvataggi sul vostro Hard disk.
Create un repertorio temporaneo per sistemare le vostre protezioni al fine di evitare di perderle e ricopiatele (sono di tipo 0000000X. WSG, le x rappresentano il numero di protezioni. Fate ugualmente una copia dei file copiati allo steeso modo WSG_NDX.WSG che contiene il nome che date alle vostre protezioni.
Fatto questo copiate tutti i files di protezione presenti.

TCS VICTORY: L'IMBARCO

Andate al livello 1 e parlate a Hbbes. Poi uti-

lizzate l'ascensore e discutete con Rollins - C -, dopodiché salite al livello 2 a parlare con Vagabond - N -. Date uno sguardo nella vostra casella che si trova nel dormitorio. Discutete quindi con Maniac che si trova al livello 3. Passate nella sala accanto che è quella del Controllo Armamenti; qui incontrerete il pilota Flint con il quale non avrete poi tanto tempo di stare a discutere. Ridiscendete al livello 1 per il briefing della vostra prima missione. Poi andate a vedere Rachel - Capo meccanico -, che si occupa dell'armamento del vostro vascello.

MISSIONE 1

Pilota: Hobbes: una scelta obbligata per la vostra prima missione.
Navicella: Hellcat V; anche questa è una scelta obbligata per la prima missione.
Armamento: scelto da Rachel - per questa volta -; potete fidarvi.
Note: Ripulite le tre zone che andate ad attraversare da tutti gli apparecchi nemici che incontrerete.
Apparecchio nemico: Darket.
Andate al livello 1 e parlate ad Hobbes. Quindi recatevi al livello 2 dove potrete scambiare quattro chiacchere con Vaquero - N -. Andate poi al dormitorio a incontrare Cobra. date un'occhiata nella vostra casella e fate ritorno al livello 1. Assistete alla conferenza; andate da Rachel.

MISSIONE 2

Pilota: Cobra.
Navicella: Hellcat V.

Armamento: 6 Spiculum Image-Recognition.
Note: fate piazza pulita di tutti gli apparecchi nemici e del trasportatore.
Apparecchi nemici: Darket, Tansport.
Andate al livello 2, parlate con Rachel. Poi ritornate al livello 1 dove prenderete parte al briefing; quindi andate a trovare Rachel.

MISSIONE 3

Pilota: Vaquero.
Navicella: Arrow.
Armamento: 4 Javelin Heat-Seeker.
Note: Utilizzate il PA (pilota automatico) fino al primo apparecchio nemico e fate quindi uso della post combustione per ripulire la zona. Poi inserite nuovamente il PA e così di seguito. Distruggete ugualmente la Corvetta.

Quando non ci sarà più pericolo inserite il PA e tornate a bordo della Victory.
Apparecchi nemici: Darket, Dralthi.
Salite al livello 3 dove potrete fare conoscenza con Flint - N-. Ritornate poi al livello 1 per il briefing. Andate poi a visitare Rachel.

MISSIONE 4

Pilota: Flint.
Navicella: Arrow.
Armamento: 4 Javelin Heat-Seeker + 4 Spiculum Image-Recognition.
Note: Distruggete il massimo numero d'apparecchi nemici (limitandovi a quelli di piccola stazza); ed inserite il PA non appena ne avrete la possibilità. In caso contrario non riuscirete a portare a termine la missione. Quando avrete usato il PA per tre volte potrete permettervi di distruggere la Corvetta che incontrerete. Ricordatevi che avete dei siluri assai pratici e funzionali. Dovrete ricorre al PA sei volte in tutto.
Apparecchi nemici: Darket, Vaktoth.

TAMAYO

Potrete discutere con Flash sulla Pista di Decollo - N -. Con le vostre risposte dovrete riuscire a calmarlo un po'. Salite poi al livello 3 ed andate alla sala armamenti per parlare con Maniac e Flint; - N -. Ritornate sul ponte e andate a visitare Hobbes e Eisen; ridiscendete al livello 1 dove partirete direttamente per la missione.

MISSIONE 5

Navicella: Arrow.
Armamento: 4 Javelin Heat-Seeker + 4 Spiculum Image-Recognition.
Apparecchi nemici: Paktahn, Darket, Dralthi.
Andate al livelo 2 e passate dal dormitorio. Ne aprofitterete per spiegare due o tre cosette a Flash - C -. Ritornate poi al bar dove incontrerete Rachel - N -, ridiscendete poi al livello 1 e prendete parte al briefing; poi andate da Rachel.

Note: Usate il siluro contro la Destroyer, mirando al centro; poi barcamenatevi disintegrando a destra e a manca tutti i Kilrathi che cercheranno di farvi la pelle.
Apparecchi nemici: Vaktoth, Dralthi, Darket, Strakha, Destroyer, Fireclaw.
Salite al livello 2 e parlate con Vagabond - C -. Poi potrete incontrare Hobbes, salendo al livello 3 e andando alla sala controllo armamenti. A questo punto non vi resta che rientrare al livello 1 per la missione successiva. Andate a visitare Rachel.

MISSIONE 8

Pilota: Flash.
Navicella: Thuderbolt VII.
Armamento: 6 Javeline Heat-Seeker + 1 Siluro.
Note: Avanzate contro la Destroyer e distruggetela con il vostro siluro, intanto che Flash si occupa degli altri apparecchi; poi andate verso Locanda IV in post-combustione per distruggere a colpi di laser i missili batteriologici che sono stati lanciati; contattate la Victory e rispondete che state arrivando. PA. Distruggete tutti i nemici che vi sbarreranno la strada - Corvette e Dralthis, poi aiutate Flint a distruggere la Croiseur sulla quale si sta accanendo e fate ritorno insieme a bordo della Victory.
Apparecchi nemici: Cruiser, Vaktoth, Darket, Destroyer.
Parlate con Flint dell'esito della vostra missione sulla pista di decollo. - N -.

BLAKMANE

Incontrate Rollins al livello 1 davanti alla Centrale. Salite al livello 2 e passate al dormitorio per dare un'occhiata alla vostra casella; salite poi al livello 3 per il briefig, e andate a visitare Rachel.

MISSIONE 6

Navicella: Excalibur.
Armamento: 6 Pilum Friend-Or-Foe + 6 Javelin Heat-Seeker.
Note: Ripulite lo spazio di tutti gli apparecchi nemici che vi capitano a tiro. Avrete modo così di apprezzare la potenza del vostro apparecchio.
Apparecchi nemici: Scout, Vaktoth, Dralthi.
Discuterete con Flash, direttamente sulla pista di decollo, dell'esito della vostra missione. - C -
Andate poi al livello 1 dove Eisen vi sta aspettando piuttosto ingrugnito. Poi sfidate Flash.

SIMULATORI

Un consiglio; non risparmiate i vostri colpi, perché lui non vi farà certo dei regali! Usate tutta la vostra potenza di fuoco! Dimostrate che non siete un codardo.

LOCANDA

Dopo la sfida discutete con Flash, poi andate al livello 2 e passate al dormitorio dove potrete parlare con Cobra. - N -. Poi salite al livello 3 e andate nella sala controllo armamenti. Avrete qui l'opportunità di scambiare quattro chiacchere con Flint - N -; poi andate di nuovo al livello 1 a conoscere la vostra nuova missione. Andate da Rachel.

MISSIONE 7

Pilota: Flint.
Navicella: Thunderbolt VII.
Armamento: 6 Javelin Heat-Seeker + 1 Siluro.

MISSIONE 9

Pilota: Vagabond.
Navicella: Thunderbolt VII.
Armamento: 6 Javelin Heat-Seeker + 1 Siluro.
Note: Distruggete la formazione di apparecchi nemici che stanno attaccando Blakmane, una delle navicelle della vostra flotta.
Apparecchi nemici: Dralthi, Darket, Paktahn.
Discutete con Rachel sulla pista di decollo, dell'esito della vostra missione. - N -. Salite poi al livello 2, incontrerete Maniac nel dormitorio - N -, quindi al livello 1 per la conferenza. Poi recatevi a visitare Rachel.

MISSIONE 10

Pilota: Maniac.
Navicella: Thunderbolt VII.
Armamento: 6 Javelin Heat-Seeker + 1 Siluro.
Note: Dopo avere distrutto i primi Kilrathi e salvati i due trasportatori, rapidamente dirigetevi verso le zone stabilite per la vostra destinazione, e utilizzate il PA ogni volta che sarà possibile. Fate poi lo stesso per gli altri due trasportatori. Occhio agli Strakas. Teneteli nel mirino e siate rapidi, o ve li vedrete sparire rapidamente da sotto il naso. Salite al livello 3 e andate alla sala di Controllo armi; incontrete Flint. Andate poi al livello 1 per ricevere le istruzioni riguardanti la vostra prossima missione.
Andate da Rachel

MISSIONE 11

Pilota: Flint.
navicella: Thunderbolt VII.
Armamento: 6 Javelin Heat-Seeker + 1 Siluro.
Note: Vi consigliamo un po' di pazienza fino alla prima zona assegnatavi. Aprofittatene per consultare la vostra guida personalizzata della TCS Victory, senza dimenticare, di tenere un occhio sul vostro schermo...
Arrivati a 3000 dalla zona delle operazioni sarete attaccati: rispondete all'attacco, poi mettetevi di nuovo tranquilli e pazientate: una volta arrivati alla navicella Blakmane dirigetevi verso la nuova zona assegnatavi e fate uso della post-combustione se ve ne rimane ancora. Poi ritornatevene a casa.

ARIEL

Sulla pista di decollo ci sarà Rachel, ma, apparentemente non sembra il momento di disturbarla. Andate al livello 1 dove potrete parlare con Cobra - N -. Andate poi a trovare Vagabond al livello 2 - N -. Salite al livello 3 e discutete con Rollins. Fate ritorno adesso al livello 1 per la vostra prossima missione, e andate a trovare Rachel.

MISSIONE 12

Pilota: Cobra.
Navicella: Longbow.
Armamento: 8 Pilum Friend-or-Foe + 8 Javelin Heat-Seeker + 4 Siluri.
Note: Distruggete come priorità assoluta la Destroyer, intanto che Flash si occupa delle altre navicelle. Poi, una volta che avrete distrutto queste ultime, annientate il trasportatore. (rimorchio); per la navicella più grossa usate il siluro che vi libererà rapidamente dell'ingombrante problemino.
Salite direttamente al livello 2 dove incontrerete Flint; scendete poi al livello 1 per il briefing, dopodiché, come dopo ogni briefing, andate a trovare Pamela Prati... No, anzi, Rachel.

MISSIONE 14

Pilota: Maniac.
Navicella: Longbow.
Armamento: 8 Pilum Friend-Or-Foe + 8 Javelin Heat-Seeker + 4 Siluri.
Priorità assoluta: distruggere le Destroyers, Corvette e altre navette particolarmente pericolose. Intanto Maniac si occuperà degli altri apparecchi nemici. Intendiamoci, non è un lavoro che gli pesi... Voi, avete alcuni siluri nei lanciamissili, bene, fate il vostro dovere...
Apparecchi nemici: Darket, Paktahn, Strakha, Carrier, Corvette.

THE HAND OF FATE

Cliccando a una a una su tutte le lucciole, giocherellando con i mirtilli raccolti, facendo l'uso appropriato del latte di pecora e cavalcando l'acobaleno... Il mitico M. Barbieri ha concluso anche questo ennesimo TNT. Dedicato espressamente a tutti coloro che hanno scritto, faxato, citofonato e urlato dal cortile che volevano a tutti i costi la soluzione di The Hand of Fate o avrebbero commesso un gesto veramente estremo, giustiziare i redattori uno a uno: ci hanno convinto subito!

Ci sono dei momenti (terribili) in cui una certa avventura non si riesce a finire, maledizione, le ho provate tutte!!! E allora chiedi aiuto. A chi? Ma a noi di "K", naturalmente!!! Il caporedattore mi ha detto: scrivi quattro righe. OK, fatto. Allora... Siamo nel laboratorio di Zanthia, prendo i mirtilli, l'ampolla vuota nello scaffale e la fiasca con l'acqua sotto il tappeto verde. Poi esco e prendo gli altri mirtilli, vado verso l'alto (il porto) e raccolgo il fungo, quindi a sinistra e nel tronco cavo in basso a destra trovo il libro degli incantesimi. Ora vado verso l'alto, prendo la radice animata e la cipolla (leggermente più in alto), poi vado avanti sempre verso l'alto e arrivo al traghetto. Purtroppo non si può partire, non ho i soldi per il biglietto. Verso sinistra alla palude oscura prendo la piuma dal nido in alto a sinistra e poi vado sul ponticello, a destra alla bottega di HERB. Uso l'acqua sul cespuglio delle bacche e poi le raccolgo tutte. Entro nella casa e faccio due chiacchiere con il rospo che mi parla del tesoro sepolto, prendo l'ampolla vuota dal tavolo, lo sgabello rosso sulla cassa, il sacco di letame (concime) e me ne torno dove c'è il nido, gli passo davanti e arrivo alle sabbie mobili. Davanti a me un albero che posso far cadere con una spinta e così andare a prendermi la chiave dalla mano dello scheletro. Proseguendo arrivo alla laguna. Nel buco dell'albero trovo il pentolone da campeggio. Adesso uso la piuma sul coccodrillo e raccolgo le sue lacrime con l'ampolla vuota. Perfetto, vado verso l'alto alle sorgenti di zolfo, passo sotto il ponticello e prendo la pietra sulfurea e un po' d'acqua bollente con una delle ampolle. Ora faccio la pozione della serpe lagunare mettendo in sequenza: la radice, la pietra sulfurea, la cipolla, le lacrime di coccodrillo, lo sgabello e l'acqua bollente. Ottengo una mistura verde che raccolgo con la solita ampolla vuota. Torno al traghetto e proseguo a destra dove ci sono due pescatori, salgo gli scalini per incontrare MARKO e la mano del destino. Dopo aver dialogato un po', vado verso il basso all'albero delle lucciole musicanti (meglio salvare in questo punto). Dunque, qui bisogna cliccare ad una ad una le lucciole che si illumineranno con il loro colore. Stabilito quella che si accende sempre per ultima, bisogna dare i mirtilli a quest'ultima e si accenderanno tutte in sequenza. Bisogna prendere nota della serie

Zanthia, la più giovane dei Mistici del Gran Consiglio, è stata la prescelta per il ritrovamento

dei colori. Carta e penna e seguo i sette colori uno dopo l'altro. Ora si torna indietro dove c'era la mano del destino ed entro nella caverna a destra, clicco sul topo e uso la pozione verde per poter entrare nella stanza del tesoro nascosto. Il teschio ha sette denti che, toccati, hanno tutti un bel colore.

Rispettando la sequenza delle lucciole di prima si riesce ad aprire la mandibola, si apre lo scrigno con la chiave presa alle sabbie mobili, riprendere il magnete alchemico ed il pezzo di formaggio. Torno dai pescatori e gli do il formaggio come esca (ormai avrebbero provato di tutto), poi dal traghettatore a fare quattro chiacchiere. Quindi verso il basso fino ad arrivare alle piante carnivore che si stanno pappando Marko. Usando il sacco di concime lo liberiamo. A destra, al porto, trovo l'ancora che trasformo in oro (dopo averla presa) usando il magnete alchemico. Ora di nuovo al traghetto dove trovo un draghetto viola al quale devo recuperare quattro lettere perse in giro. Allora, la prima è sul tetto del laboratorio da dove sono partito, un'altra alle sabbie mobili, la terza vicino all'arco delle sorgenti di zolfo e l'ultima all'albero delle lucciole. Posso darle al simpatico drago e faccio un bel volo atterrando sul fieno. Però ho perso tutto, o quasi. Ho una lettera da consegnare, un'ampolla da prendere in mezzo al fieno e un po' di grano, anche questo da prendere dalla distesa gialla alle mie spalle. Andando in basso si arriva dal contadino al quale si consegna la lettera e dal quale ricevo la ricetta della mostarda (prendere nota). Prendo l'ampolla rossa d'aceto e vado verso sinistra al mulino ad acqua che non gira perché c'è incastrato un bastone. Lo tolgo, apro la valvola sul condotto in basso e torno indietro, dopo il contadino, a destra verso il basso dove raccolgo il magnete alchemico. Quindi uso il naso dell'elefante per innaffiare e mi prendo tre lattughe e tre rapanelli che sono istantaneamente cresciuti. Torno al pagliaio trovando un fantasma, uso l'ampolla vuota su di lui e lo imprigiono, poi ancora all'orto dove uso l'ampolla del fantasma sullo spaventapasseri che se la dà a gambe rianimato dallo spirito imbottigliato. Vado dal contadino e sto a vedere cosa succede. Dunque, dove c'era il fantasma, c'era anche una pecora. Vado a mungerla usando un'ampolla, quindi torno alla casa del contadino. Sulla sinistra c'è una botola che porta allo scantinato nel quale ci sono quattro ferri di cavallo, un paio di cesoie ed un imbuto dove uso il latte di pecora. Metto in moto tramite il bastone lì davanti e raccolgo il formaggio così ottenuto. Torno fuori, prendo la ciotola e torno al mulino dove uso il grano nella pressa per frantumarlo ed ottenere della farina che raccolgo con la ciotola. Metto la farina nel calderone delle pozioni, adesso i rapanelli sotto la pressa che poi raccolgo triturati. Ampolla rossa usata con rapanelli triturati ed è fatta la mostarda del contadino. Ora mostarda nel calderone, lattuga e formaggio. Fatta la pozione "panino" che prendo in

un'ampolla. Dopo aver fatto questo, torno al mulino ed uso un ferro di cavallo sull'elettricità per renderlo magnetico (attenzione a non usare quello "fortunato"). Poi al pagliaio, con le cesoie, toso la pecora e raccolgo la lana ottenuta, quindi a destra, al castello, a parlare con le guardie. Uso la pozione panino su di me creando così un bel sandwich che offro alle guardie, in modo tale che posso entrare in città riprendendomi prima l'ampolla vuota. Prima, però devo tornare dal drago del contadino, ridargli la sua ciotola e poi riprenderla per farlo piangere e poi, con l'ampolla, raccogliere le sue lacrime. Scarico con il manettino il calderone e verso le lacrime del drago. Ora torno in citta. Appena entrato, sulla mia sinistra, c'è un cavalluccio marino con un tappo in bocca che tolgo (un bastone), quindi entro nella casetta, scale a sinistra, e sono davanti alla taverna, nella quale, per entrare, devo toccare le sette note sulla sinistra in sequenza colore uguale ai denti del teschio di prima.

All'interno, dopo aver chiacchierato un po' con tutti, prendo il boccale e lo riempio di birra con il barile appeso, quindi, nel barile aperto a sinistra, prendo la gelatina ed esco. Ma non si può, devo prima ascoltare una poesia e poi recitarne addirittura una io. Vado a recitarla sul podio (tremenda). Però ora posso uscire. All'esterno un grosso polipo. Rientro nella locanda dove stanno litigando. Clicco sui personaggi un po' di volte fino a quando cadrà un dente d'oro. Uso la bacchetta magnete sul dente, lo trasformo in piombo, e lo raccolgo. Adesso posso ritrasformarlo in oro sempre usando la bacchetta. Posseggo l'equivalente di un doblone da trasformare alla pressa del mulino del contadino. Vado, metto il dente d'oro sotto la pressa ed ecco fatto. Ora devo triplicare il mio avere tentando la fortuna con la piovra. A questo punto meglio salvare. Do il doblone alla piovra, metto davanti a me il ferro di cavallo fortunato (bisogna beccarlo fra i quattro) e qualsiasi posizione scelgo, troverà il pisello. Ripeto l'operazione e, vincendo ancora, avrà tre dobloni d'oro. Raccolgo il ferro di cavallo e vado in basso, attraverso il ponticello e raccolgo la pagina del libro degli incantesimi in basso a sinistra mettendola nel libro. Prendo anche l'ampolla vuota, la scorza d'arancio e l'incartamento lasciando un po' di ortaggi sul posto. Ora occhio, sulla destra del vialetto c'è un cosino bianco nell'acqua; lì devo usare il ferro di cavallo magnetico per ottenere una chiave. Vado a farmi un giro sul sentiero in alto a destra trovando una statua di coniglio. Uso la gelatina sulla zampa per ottenere l'impronta e metto la gelatina nel calderone. Adesso la scorza d'arancio nella ciotola del drago, aggiungo birra e verso nel calderone. Dovrei proseguire a destra, ma prima vado a recuperare il ferro di cavallo magnete che ho lasciato sul sentiero. Fatto questo, OK, a destra, uso il bastone sulla liana e ooopp, a destra ancora e sono arrivato all'altare (meglio salvare). Metto un ferro di cavallo nel calderone, la sbobba deve diventare viola. Se così non è, ricarico la partita e provo con un altro ferro. Riempio due ampolle con il siero del risveglio e le metto sull'altare una dopo l'altra. Torno indietro con lo stesso sistema del bastone con la liana, uso una delle pozioni con lo sceriffo, poi vado verso il molo (in basso a destra) e uso l'altra pozione con l'uomo della nave. Finite le due pozioni meglio farne un'altra. Devo ritornare all'altare. Stesso sistema; ampolla riempita di liquido viola, messo sull'altare, fatto. A questo punto torno al cavalluccio marino e rientro nella casetta, do la pozione all'uomo dei biglietti e i tre dobloni d'oro per avere il biglietto. Ora a casa dello sceriffo trovo Marko imprigionato e provo a liberarlo con la chiave, però arriva lo sceriffo che mi sbatte in cella e se ne va. Provo a riprendermi la chiave con il magnete ma lo sceriffo mi becca e butta la chiave dalla

finestra in bocca ad un pesce. Tentativo fallito. Vado in fondo alla cella, clicco sulla coperta due volte e ne ricavo un filo che accostato ad un amo datomi da Marko, costituisce una buona lenza che, usata sulla finestra, mi permette di pescare il pesce di prima e quindi la famosa chiave. Libero me stesso e Marko, dopodiché vado alla nave, do il biglietto al capitano e si parte. Metto immediatamente il ferro di cavallo magnete nella corda vicino al timone e... mi ritrovo a Volcania avendo perso tutta la mia roba salvo la bacchetta magica. Ora verso sinistra, devo girare l'isola raccogliendo tutto ma proprio tutto e parlando con le persone che incontro, dare e avere conchiglie, dollari di sabbia e stelle marine per raggiungere il centro della terra. Esauditi tutti i desideri di tutti e arrivati finalmente alla donna seduta al tavolino, e, naturalmente, dopo averle dato un fracco di roba, vado a destra e mi lancio nella corrente ascensionale per raggiungere il cratere di lava. Qui raccolgo macigni e blocchi di piombo, mentre, andando a destra, prendo il bastone e la polvere cristallizzata di palma cliccando sulla palma alla sinistra dello schermo, più un altro macigno nello schermo im alto. A sinistra altri macigni. Poi salgo sul ponte verde e vado avanti verso l'alto per arrivare al dinosauro blu. Qui si vede la testa di pietra del serpente con due sbuffi verso l'alto. Lancio due volte il bastone al dinosauro, prendo il blocco di piombo sulla scala verde e poi clicco sullo sbuffo del serpente per ottenere gli occhi d'orsacchiotto. OK, adesso mi faccio una pozione; allora: polvere cristallizzata, occhi d'orsacchiotto, con la bacchetta trasformo in lingotto d'oro il blocco di piombo a forma di cuore e metto anche questo nel calderone. Pozione colore blu, raccolgo con boccetta e me la bevo. Ottengo l'orsacchiotto. Raccolgo l'ampolla vuota e vado dal tirannosauro rosso, gli salto in groppa e, facendomi un giretto, raccolgo il mantello strappato rosso. A questo punto vado a sinistra, dove c'è il dinosauro giallo e, continuando ad entrare ed uscire da questo quadro, aspetto che si posizioni con la testa rivolta verso l'uscita alla mia sinistra. Mi metto davanti e uso il mantello rosso sul dinosauro che partirà alla carica sfondando la porta e permettendomi di entrare. Alla fine della storiella raccolgo la pagina del libro e la metto al suo interno e poi comincio a tappare tutte le bocche di vulcano che trovo nei vari quadri con i blocchi di macigno e, salendo sulla piattaforma, parto verso l'alto. Appena mi rialzo clicco sui rami vicino a me per trovare un'ampolla vuota, raccolgo la pigna vicino agli alberi e faccio due chiacchere con loro. Poi vado a sinistra, prendo il muschio sulla pietra quadrata (due volte), prendo la pietra rollante, i ramoscelli secchi e la palla di neve a sinistra del ponte e la noce nel buco a destra al di là del ponte. Adesso torno dagli alberi. C'è una pietra focaia dove uso i legnetti e la pietra rollante per fare il carbone che uso nel pentolone insieme ad un pezzo di muschio e alla palla di neve per fare la pozione delle nevi che do al cavaliere del ponte. A sinistra, alla pianura erbosa, uso la bacchetta sulla statua, prendo la batteria cliccando sulla scatola aperta ai suoi piedi, la banderuola sempre nella scatola e la ghianda alla simistra della statua. Uso la banderuola sul piede inseguito per fermarlo e poi torno dagli alberi. Appoggio il tamburo sul ceppo tagliato a destra e arrivo alla stazione della funivia. Do allo scoiattolo la pigna, la noce e la ghianda, metto la pietra rollante nella ruota e prendo la teleferica. Arrivato in alto, prendo il piumino per la polvere sulla casetta della funivia, la scopa e una palla di

neve sulla destra, poi entro nella casa a destra e prendo una palla di cannone sulla sinistra, la corteccia sulla testa dell'animale cornuto e l'ampolla dallo scaffale a destra. Torno fuori, uso la bacchetta sulla palla di cannone per trasformarla in oro e la do alla mamma del bambino che si gira e io mi rubo il leccalecca del piccolo. Ora mi faccio la pozione abominevole con la corteccia, il leccalecca, la palla di neve e il piumino e me la bevo rientrando così conciato nella casa dei cacciatori e poi rapito dall'uomo delle nevi. Nella sua caverna raccolgo le caramelle, la bottiglietta di colonia, i piumini sulla destra e l'ampolla sulla sinistra dell'uomo innamorato. Esco e stacco tre pezzi di ghiaccio che cerco di usare sulla parete di ghiaccio davanti a me ma... esco di nuovo e aspetto che i due montanari arrivino alla mia portata. Nel frattempo ripreparo la pozione abominevole con le caramelle, la colonia, i piumini e un pezzo di ghiaccio. Do la pozione ottenuta ai due uomini ed ecco fatto. Mi arrampico sulla parete come ho cercato di fare prima. Vado a destra alla baita. Ora devo fare ben sette pozioni colorate da versare nei calici dell'albero. Le tre leve alla sinistra della bacheca servono per cambiare gli oggetti. Dunque; aria calda, piumimi e documento di pelle uguale pozione rossa da versare nel primo bicchiere a sinistra dell'albero. Poi; cuore d'oro (trasformato in oro con bacchetta), occhi d'orsetto e polvere cristallizzata uguale pozione blu da versare nel quinto bicchiere da sinistra. Poi; ametista e mirtilli uguale pozione indaco nel sesto bicchiere da sinistra. Poi; salsa dolce-salata, impronta di coniglio, lacrime di coccodrillo e ferro di cavallo (non magnete) uguale pozione viola nel settimo bicchiere da sinistra. Poi; rapanelli tritati con aceto per fare la mostarda che si mette nel calderone con formaggio, lattuga e farina uguale pozione arancione nel secondo bicchiere da sinistra. Poi; sgabello, cipolla, roccia sulfurea, acqua bollente, lacrime di coccodrillo e radice animata uguale pozione verde nel quarto bicchiere da sinistra. Infine; neve, leccalecca, piumini e corteccia uguale pozione gialla nel terzo bicchiere da sinistra. Esco e prendo un ghiacciolo sulla destra della baita che mi serve per arrampicarmi sul tetto e cammino sull'arcobaleno verso destra fino ad arrivare alle ruote del destino dove, con la bacchetta, trasformo la lampada sul tetto in piombo, poi entro dal portone. Proseguo sul nastro viola a destra alle torri di Anoi. Dunque, ultimo enigma. Bisogna spostare i lastroni dalla posizione iniziale pieno, pieno, vuoto alla posizione pieno, vuoto, pieno per avere un ingranaggio e poi vuoto, pieno, pieno per avere un bastone (c'è da perdere un po' di tempo e poesia). Ora si va sul nastro viola a sinistra per arrivare all'ultima stanza (salvare) dove si mette la ruota al suo posto sulla sinistra e si usa sopra il bastone. A questo punto entra la mano del destino. Quando si prepara a caricare, si deve cliccare sulla ruota appena montata schivando il primo attacco, poi cliccare a sinistra schivando il secondo ed infine cliccare sulla mano per dargli una spinta. L'avventura è risolta. Ci sentiamo alla prossima, ciao

Marco Barbieri

LOST EDEN

Il gioco parte da questa stanza. Provate a muovere il cursore (...detto "il cubo"...) sullo schermo. Noterete che in alcuni punti muta le proprie facce. Alcune volte vengono rappresentate delle frecce, altre volte un omino, altre ancora una mano, ecc.
Diamo per scontato che sappiate esattamente tutte le rappresentazioni del cursore e di come muovervi per accedere ai vari personaggi, posti nella parte alta dello schermo. Posizionate il cursore fino a che non si trasforma in una freccia rotante e cliccate col mouse. Potete effettuare, anche, un giro completo della stanza, cliccando, a sinistra dello schermo, col mouse. Vi renderete meglio conto dell'ambiente che vi circonda.

Ecco il primo personaggio del gioco. E' Thugg, lo scudiero che vi accompagnerà in tutta l'avventura. Provate a parlarci, cliccandoci sopra col mouse. Vi dirà di andare a parlare col Re, vostro padre, e che non potete uscire dalla cittadella. Cliccate, quindi, a sinistra dello schermo col mouse.

Questo è l'ingresso alle segrete della cittadella. Cliccate in avanti.

Se avete provato a giocare a Lost Eden e non siete stati capaci di aiutare il principe di Mo a salvare il pianeta, seguite la soluzione qui di seguito riportata, che vi porterà a sconfiggere il terribile Moorkus Rex.

Come potrete notare, ci sono tre diverse strade da poter seguire. A sinistra si accede alla stanza delle torture, dove risiede il boia di corte. In avanti si accede rispettivamente nella stanza del Re, nella stanza di Monk il mago, e nella vostra stanza. A destra, infine, si può accedere all'esterno della cittadella. Per ora quest'ultimo passaggio non è accessibile. Cliccate in avanti.

Davanti a voi si entra nella stanza del Re. A sinistra accederete alla stanza di Monk, mentre a destra c'è la vostra stanza. Andate a sinistra, conoscerete così Monk il mago.

Parlate con Monk cliccandoci sopra, e seguite attentamente tutto quello che vi dirà. Cliccate, già che ci siete, sulla tavoletta grigia che è riposta sullo scaffale (il cursore dovrebbe ingrandirsi e rimpicciolirsi ed un occhio apparire sulle facce del cubo). Ritornate nel corridoio portando il cursore verso il basso, e dirigetevi in avanti verso la stanza del Re.

Il Re, in compagnia di un dinosauro (Pterodattilo) chiamato Eloi (non è altro che il narratore della storia), vi parleranno di Moorkus Rex e vi consiglieranno di non partire per tentare di sconfiggerlo. Ascoltate, comunque, tutto quello che avranno da dirvi. Cliccate sui bassorilievi posti sullo sfondo della stanza. Guardateli con attenzione. Per passare ai bassorilievi successivi basta spostare a destra (o a sinistra) il mouse e cliccare. Terminata la visita ai bassorilievi, tornate nel corridoio e ritornate nella stanza di Monk. Parlategli, vi darà un talismano portafortuna.

Ritornate nel corridoio e andate a destra nella vostra stanza. Eloi vi sta aspettando in gran segreto. Vi dirà che una certa Dina vi aspetta fuori dalla cittadella per parlarvi. Quando termina di parlarvi, riparlate ancora ad Eloi. Vi darà una pietra, che terrete per il resto dell'avventura, e che vi servirà più avanti nel gioco.
Uscite dalla stanza, tornate indietro e dirigetevi verso il cancello di destra (quello, per intenderci, che vi era negato). Troverete un'altro Pterodattilo, Dina appunto, che vi supplicherà di seguirla. Andate avanti.

Giungerete davanti ad una porta. Andate avanti. Nella stanza parlerete col nonno di Dina, purtroppo morente. Vi darà una conchiglia magica, che vi darà preziosi consigli nel qualcaso vi troviate in difficoltà. Quando terminerà il triste colloquio, prendete il coltello che è riposto sulla panca a destra. Ritornate alla cittadella, e più precisamente nello stanzone dove ci sono le tre entrate.

Date a Dina il talismano (potete effettuare ciò cliccando sui personaggi posti in alto, prendete il talismano e trascinatelo su Dina, cliccando infine col mouse). In questo modo Dina vi seguirà nella stanza del boia. Parlatele, e vi regalerà un dente. Anche se sarà difficile capirlo, Dina vi darà un valido aiuto come traduttrice. Anzi, Dina si rivelerà utilissima per comunicare con il mondo esterno. Tornate nella stanza di Monk il mago, e dirigetevi verso le mummie.

Prendete il dente che il boia vi ha regalato, e cliccate sulla mummia. Si aprirà, per magia, un passaggio segreto. Andate avanti. Usate il dente anche sullo scheletro che vi si parerà di fronte. Andate avanti.

Entrerete in una stanza dove un'iguana preistorico suona un corno. Prendete il prisma che è ai piedi dell'iguana e osservate lo scheletro del dinosauro. Dina entrerà nella stanza, e dopo avervi parlato vi regalerà il Flauto Magico che permette di costruire le cittadelle. Osservate sullo sfondo della stanza i dipinti murali. Ritornate da Monk e fategli vedere il prisma. Usate, quindi, il prisma sulla tavoletta posta sullo scaffale. Potrete intravedere Moorkus Rex, il terribile tirannosauro che sta conquistando il pianeta, che vi minaccerà. Monk vi darà la tavoletta. Quindi andate a parlare col Re, per convincerlo ad intraprendere una battaglia contro il Tiranno. Vi ordineranno di andare a Chamaar, una valle dove uomini e dinosauri si sono nascosti per proteggersi dalle invasioni dei Tirannosauri. Dirigetevi all'ingresso, parlate con Thugg. Vi accompagnerà all'esterno della cittadella.

Mostratemi dove volete andare.

Uscite dalla cittadella. Cliccate sul cielo. Si presenterà una mappa. Cliccate sulla nuova località, Chamaar.

Al vostro arrivo vi verrà presentato Mungo, uno Pterodattilo che vi presterà il suo prezioso aiuto. Ora avete davanti a voi la valle di Chamaar. Vi consiglio di esplorare in maniera capillare tutta la valle nel modo seguente: notate lo spostamento del cursore nero della mappa in miniatura posta in alto a destra dello schermo che corrisponde esattamente allo spostamento del mouse sulla valle in primo piano, e fate in modo di raggiungere l'angolo in basso a sinistra della mappa; quindi cliccate col mouse, addentrandovi così nella valle. Una volta che siete nella valle, spostatevi prima tre passi in avanti, poi un passo a destra, quindi tre passi all'indietro, un passo a destra, e così via. A "zig zag", insomma. Esplorerete così la valle in tutti i settori, incontrando così tutti gli oggetti e i personaggi presenti nella stessa.

Incontrerete Chong, del popolo dei Chorriani. Parlategli, e vi seguiranno nella valle per aiutarvi. Prendete, quando li trovate, i funghi verde chiaro (quelli più grandi, per intenderci), che sono commestibili. Gli altri non potrete darli a nessuno, perché sono velenosi.

Durante l'esplorazione incontrerete gli Apatosauri, trasportatori instancabili, che vi porteranno ovunque vogliate, ma solamente dopo la costruzione di una cittadella. Durante l'esplorazione della valle, Thugg vi darà una mela.

Fate attenzione ai nidi posti in cima agli alberi. Quando li trovate raccoglieteli. Se sono pieni di uova, dateli a Thugg. Ve li ritornerà vuoti. Questi serviranno per convincere altri personaggi nel corso dell'avventura.

Incontrerete anche i Brontosauri, instancabili costruttori di cittadelle. Se gli date il fungo e se suonerete il flauto, vi aiuteranno

a costruire la prima cittadella. Chong, per riconoscenza, vi regalerà una pietra a forma di luna.

Durante l'esplorazione, se vi avvicinate ad un corso d'acqua, cercate i Mosauri cliccando sull'acqua. E' difficile trovarli. Ma con un po' di pazienza riuscirete ad incrociarli. Se li troverete, tirate una mela in acqua, loro ne vanno ghiotti. Sarà disposto ad incontrarvi. Parlateci, e vi dirà di che cosa i Tirannosauri hanno paura in questa specifica valle, e cioè dell'Occhio della Tempesta. Se rivolete una mela, parlate con Thugg. Se cercate di andarvene dalla valle, scoprirete che a Nord Est ci sarà un altro luogo dove costruire una cittadella. Tornate a prendere dei funghi e dateli agli altri Brontosauri della valle. Suonate ancora il flauto e costruiranno un'altra cittadella. Ritornate dagli Apatosauri e parlateci. Saranno lieti di trasportarvi dove vorrete. Cliccate sulla mappa in miniatura, e poi sul cielo.

Un'altra località appare sulla mappa: Uluru. Andateci.

Questa è la valle di Uluru. Esploratela come Chamaar. Cercate i Mosauri e scoprirete che i tirannosauri hanno paura del Martello Celeste.

Incontrerete gli Ulele, che vi aiuteranno a costruire una cittadella. Cercate i Brontosauri, dategli un fungo e suonate il flauto. La seconda cittadella verrà costruita. Parlate con il capo degli Ulele, Ulan, che è venuto con voi nella valle. Vi darà la seconda tavoletta magica (simile a quella trovata nella stanza di Monk il mago), e vi informerà che poco vicino c'è un'altra valle dove costruire una cittadella: Koto.

Ma Eloi vi dirà che a Chamaar ci sono dei Velociraptori, abili combattenti dei Tirannosauri. Bisogna cercare di convincerli a combattere per voi i tiranni. Scoprirete che anche a Uluru si faranno vedere i Velociraptori.

Andate a Koto. Esploratela come le altre valli.

In una grotta troverete un gioiello a forma di sole. Prendetelo. Esplorate anche i dipinti sulle pareti della grotta. Andate a cercare il Mosauro, per sapere di che cosa hanno paura i Tirannosauri in questa valle, sempre con l'ausilio di una mela lanciata in acqua. Vi dirà che hanno paura del Fuoco nelle Nuvole.

Incontrerete le Kobu, con a capo la stupenda Kommala. Vi chiederà di convincere i Velociraptori a combattere i Tirannosauri, ma dovrete chiedere aiuto a Mungo. Vi dirà di andare dagli Ulele, che sanno come fare.

Ritornate a Uluru, andate dagli Ulele e parlateci. Scoprirete che per convincere i Velociraptori, ci vuole dell'oro e degli oggetti magici. Vi aiuteranno se gli porterete le Tre Maschere che hanno perduto. Intanto, per aiutarvi, vi daranno il primo oggetto magico: l'Occhio della Tempesta. Lo porterete ai Velociraptori di Chamaar. Andateci. Prima di parlare con i Velociraptori cercate l'oro. Per trovare l'oro esplorate i corsi d'acqua: ad un certo momento lo scoverete luccicante sul bordo della riva. Ora cercate i Velociraptori, dategli l'oro e l'Occhio della Tempesta. Combatteranno, così, i Tirannosauri. Ricordatevi di salvare ogni tanto. Ora che i Tirannosauri sono in circolazione, potreste incontrarli durante l'esplorazione delle valli. Se non fuggirete immediatamente vi "mangeranno", facendovi ricominciare il gioco dall'inizio. Ritornate a Koto e andate da Kommala. Vi aiuterà, sempre con l'ausilio dei Brontosauri, a costruire una nuova cittadella (lo schema, d'ora in poi, per costruire una cittadella è lo stesso delle altre valli). Scoprirete che le cittadelle costruite si possono fortificare, grazie all'ausilio dei Triceratopi.
Andate a Chamaar e cercateli.

Quando li incontrerete, dategli un nido vuoto (senza uova). Ma scoprirete che non basterà a convincerli a fortificare la cittadella. Andate, quindi, a Kobu, dove Kommala vi regalerà una maschera, che prontamente porterete agli Ulele.

Date la maschera agli Ulele. Vi daranno da scegliere due oggetti magici. Scegliete il Fuoco delle Nuvole (il fulmine) e portatelo ai Velociraptori di Koto.
Tornate ancora dagli Ulele, e prendete il secondo oggetto magico che vi offrono. Portatelo ai Velociraptori di Uluru.

Quando ve ne andrete da Uluru, Mungo vi informerà che a Sud Est c'è un'altro luogo da visitare, chiamato la Valle della Disperazione (Narrim). Andateci.

Incontrerete l'Acquasauro, che può portarvi direttamente alla Valle della Disperazione. Per convincerlo, dategli il coltello del nonno di Dina.

Eccovi alla valle di Tamara. Ci sarà un duro combattimento contro i Tirannosauri, e Mungo verrà dato per disperso, e tutti temono la sua morte. Esploratela, comunque, come le altre. Incontrerete i Tammniani, con a capo Tahloomi, che vi ringrazierà per aver liberato la valle dai Tirannosauri. Vi presenterà Fugg, il fidato cerimoniere di corte. Si uniranno a voi durante la visita nella valle. Cercate i Brontosauri.

Convinceteli sempre con i funghi e col flauto magico a costuire una cittadella. Fugg vi regalerà un sacchetto di terra. Scoprirete che non potrete andare via da Tamara. Rivolgetevi, allora, a Tahloomi e datele la pietra che sembra una bussola (la Pietra della Via). Potrete, così, lasciare la valle.

Giungerete a Cantura, e scoprirete che Tahloomi è una stupenda fanciulla. Dina vorrà trovare Mungo a tutti i costi, non rassegnandosi alla sua probabile morte, e volerà a Tamara.
Nella valle, durante l'esplorazione, troverete degli esseri strani che rapiranno Tahloomi, chiedendo in riscatto Dina.

Ora non avete più una traduttrice. Andate a Tamara, per cercare Dina.

Esplorate Tamara alla ricerca di Dina, ma fate attenzione ai Tirannosauri.
Se li incontrate, scappate subito e non cercate di affrontarli.
Quando troverete finalmente Dina sulla riva del laghetto, guardate le tavolette che sono in vostro possesso. Moorkus rex vi farà vedere la testa mozzata di Mungo. Dina, convinta della morte del suo compagno, ritornerà con voi.
Trovate il Mosauro e fatevi dire di che cosa hanno paura i Tirannosauri a Tamara. Vi dira "Di tutto e niente".
Ritornate a Cantura e parlate con gli omini che tengono in ostaggio Tahloomi. Il capo dei Castra, rilascerà la ragazza e si prenderà Dina. Esplorate la valle in cerca dei Brontosauri. Convinceteli, sempre con lo stesso sistema, a costruire una cittadella. Castra vi regalerà in premio una maschera. Indovinate: dove dovrete portarla? Si, dagli Ulele! Andateci e regalategliela. Prendete, come oggetto magico, l'Occhio del Ciclone, e andate a Chamaar. Parlate ai Triceratopi.

Andate a Cantura, parlate con i Velociraptori e dategli l'oro e l'oggetto magico.
Ritornate dagli Ulele e prendete l'altro oggetto magico che vi offrono. Cercate nella valle i Triceratopi e convinceteli, sempre offrendogli il nido, a fortificare la cittadella.
Andate a Cantura e convincete anche qui i Triceratopi.
Andate a Tamara, cercate i Velociraptori. dategli l'oro e dategli l'oggetto magico.
Attendete fino a quando sconfiggeranno i Tirannosauri nella valle. Cercate i Triceratopi, dategli il nido e convinceteli a fortificare la cittadella.

Ora nelle valli sono state costruite numerose cittadelle fortificate.
Andate dai Castra e parlateci. Vi faranno un indovinello composto da tre domande. Alla prima date loro come risposta il gioiello a forma di sole, alla seconda la luna, alla terza il sacchetto di terra. Vi daranno la terza tavoletta.
Andate a Koto e cercate i Triceratopi, convincendoli, offrendogli il nido, di fortificare la cittadella.
Eloi vi informerà che vostro padre, il Re, è morto serenamente nel sonno.
Tornate a Mo.

Andate nella sala del Trono. Il Re giace disteso in mezzo alla stanza. Prendete il Corno da Caccia, e dirigetevi dagli Imbalsamatori.

Gli Imbalsamatori cercano qualcuno che prepari il Re per il lungo viaggio verso il "Regno dei Morti". Andate a Mo e parlate con il boia. Dategli il Corno da Caccia, e verrà con voi dagli Imbalsamatori. Il boia effettuerà la preparazione del Re. Al termine gli Imbalsamatori vi diranno che conoscono molti modi per sconfiggere i Tirannosauri, ma in cambio vogliono la Spada d'Oro.
Finita la cerimonia vi verrà data la terza Maschera. Seppellite vostro padre a Mo, nella stanza di Monk il mago.
Diventerete Re. Andate dagli Ulele e dategli la terza Maschera. In cambio vi daranno una Collana.
Una nuova località apparirà sulla mappa: Shandovra. Andateci ed esploratela come al solito.

Trovate i Velociraptori, dategli l'oro e la Collana. Combatteranno, così, i Tirannosauri.

Cercate la Regina guerriera, Shazia, che scoprirete essere vostra sorella.
Ha la Spada d'Oro che gli Imbalsamatori cercano. Parlate con lei a lungo, e costruitele una cittadella. Vi darà la Spada d'oro.

Ora i Tirannosauri, sentendosi alle strette, rilanceranno un imponente attacco. Correte, quindi, dagli Imbalsamatori.
Dategli la Spada d'Oro. Vi daranno le tre armi più potenti, che dovrete usare in un modo singolare. Sono difatti oggetti musicali. Devono essere dati a precisi personaggi. Date dunque il Corno a Adam, il tamburo a Thugg e la Campanella a Monk.

Ritornate a Shandovra. Convincete i Triceratopi. Cercate tutti i Tirannosauri della valle, e suonate il Corno in loro presenza (cliccate sulla finestrella dei personaggi, prendete il corno e cliccate sul Principe di Mo). Li metterete, così, in fuga. Lasceranno la quarta tavoletta.

Ritornate a Mo e usate la Spada d'oro sui bassorilievi posti dietro al Trono del Re.

Accederete alle segrete della cittadella. Vi troverete davanti ad un labirinto.
Il percorso da seguire è il seguente: dritto, sinistra, destra, destra, dritto, sinistra, destra, dritto.
Potete anche chiedere a vostra sorella il percorso. Ve lo suggerirà passo passo (a volte basta parlare per ottenere quello che si vuole!).

Giungerete così nella Stanza dell'Uovo del Destino. L'Uovo, che contiene il destino dei dinosauri, dev'essere aperto nel Santuario degli Pterodattili: l'Arco Bianco.
Prendete l'Uovo e datelo a Eloi.
Per uscire dal labirinto, o chiedete a vostra sorella il percorso, o seguite la seguente strada: sinistra, destra, dritto, sinistra, sinistra, destra, dritto.
Uscite dalla cittadella e andate all'Arco Bianco, che appare ora anche sulla mappa.

Siete all'Arco Bianco. Aspettate qualche secondo che Eloi ritorni. Gli Pterodattili vi daranno la quinta tavoletta. Vi diranno che per conoscere i segreti di Moorkus, sarà necessario parlare con lo Spirito dei Dinosauri. Per farlo, bisogna andare in morte apparente mangiando l'Erba Velenosa delle Ere, che troverete dai Castra. Andateci, e parlate con Dina, che vi darà la Radice. Ritornate all'Arco Bianco e mangiate la Radice.

Verrete proiettati nella valle dei dinosauri defunti.
Date una delle tavolette al Grande Spirito e scoprirete che le tavolette sono in tutto sei, e che se si mettono insieme hanno un potere incredibile contro Moorkus Rex. L'ultima tavoletta, però, la possiede appunto Moorkus. Bisogna andare a prendergliela, in modo tale da sconfiggerlo.
Ritornate indietro tra i vivi.

Andate a sconfiggere Moorkus, cliccando sulla destra dello schermo.
Nella sua "stanza", se così si può chiamare, andate a destra.

Troverete la sesta tavoletta. Prendetela e magicamente le sei tavolette si uniranno. Salite la scalinata trovata all'ingresso e usate il cursore su Moorkus Rex. Godetevi il finale!!!
Scoprirete, inoltre, il segreto dell'Uovo del Destino dei Dinosauri.

LOST EDEN

Si conclude così quest'avventura Giurassica piena zeppa di colpi di scena e di cari estinti (sto parlando naturalmente dei dinosauri). Era dai tempi di Monkey Island e di Indiana Jones che non mi entusiasmavo così tanto con un arcade. I progressi nel campo della grafica applicata ai videogames e gli incredibili effetti sonori hanno reso possibile la creazione di uno stupendo film interattivo, che sono sicuro vi appassionerà ancora per tanto tempo.
Un 'ultima avvertenza, usate molta cautela nell'avvicinarvi ai Tirannosauri, si sa sono simpatiche bestiole, ma terribilmente permalose.

Luca Monticelli

GUILTY

SECONDA PARTE

Ancora un TNT dall'infaticabile Marco Barbieri si sa: gli uomini preferiscono le bionde: per questo Marco ha scelto di giocare Guilty... dalla parte di Ysanne, dopo aver provato i panni (piuttosto scomodi) di quel brutto ceffo di Jack T. Ladd.
La cosa preoccupante è che Barbieri ha riportato da questa esperienza uno sdoppiamento drammatico della personalità. Attualmente si fa chiamare Mimì e ha trovato lavoro come cameriera in un Autogrill. A lui va tutta la nostra solidarietà!

DALLA PARTE DI YSANNE

Ok, computer, quel furfante di Ladd è in cella, portaci via di qui. Andiamo ad Alkaseltz. Ma guarda un po' cosa deve capitare; non solo rilevo una comunicazione urgente, ma per di più quel furbone di Ladd ha distrutto l'ipertrasmissione e, visto che siamo a corto di carburante per il sistema ad impulsi, sara meglio atterrare sul pianeta più vicino a fare rifornimento. Raccolgo la cassetta del pronto soccorso ed il cestino del pranzo sulla console. Computer? dobbiamo trovare del carburante! Sei fortunata? C'è un pianeta minerario proprio qui vicino. Vado alla console: indagine, dati: Lixia, nessuna coordinata né triangolazione, allora atterraggio. Scendo sul pianeta. Ehi, Ladd, visto che tu mi hai messo nei guai, tu vai a cercare il gas tirannio mentre io svolgo delle indagini, questo pianeta sembra deserto. Mi avvio sulla mia destra ed entro nella base. Ci sono due uscite. Cominciamo dalla prima a sinistra. Dunque, dunque. Alla console sulla mia sinistra, quella principale, non si può accedere. Ci sono due unità disco, una nel computer secondario sulla sinistra ed una in quello principale sulla destra. In quello secondario c'è un dischetto. Lo prendo e torno alla nave per farlo leggere al mio computer che mi consiglia di prendere ed usare la cartuccia diagnostica per i computer di questo posto. Riparlando con il mio computer... riesci a leggere questo disco? Il disco è vuoto. Ok, me lo riprendo e torno alla console della base. Uso la cartuccia diagnostica sulla console; umm, sembra che il processore principale sia guasto. Va bene, lo sostituisco. Prenderò la piastra circuitale dal computer secondario e la metterò al computer principale. Quindi metto il dischetto nell'unita per dischi a destra e... e niente, anche se cerco di utilizzare la console mi rendo conto che solo un dirigente della colonia mineraria ne ha l'accesso. Esco dal locale e vado all'uscita a sinistra. C'è un ascensore. Guardando bene, sopra l'ascensore c'è una corda. Devo prenderla, può servirmi, ma prima devo tagliarla. Ok, nel cestino del pranzo ci sono forchetta e coltello. Ancora una cosa; con l'ascensore in questa posizione non posso raggiungere la corda. Per ora vado a vedere cosa c'è sotto. Sulla destra c'è una frana che mi impedisce di proseguire; trovo un piccone lì davanti, naturalmente lo prendo anche se è impensabile aprirsi un varco a picconate. Sulla sinistra, invece c'è un crepaccio invalicabile. Torno in superficie a recuperare la corda. Ehi, Ladd, devi andare giù in quell'ascensore. Così, con l'ascensore ai piani bassi, posso tagliare la corda usando il coltello, una parte cade nel condotto, l'altra la taglio ancora e recupero un bel cavo. Ehi, Jack, vieni su. Ora posso scendere ancora ed andare a sinistra verso il crepaccio. Prendo il cavo e lo collego al piccone per farne un gancio che poi uso sul soffitto della caverna. A modo di Tarzan o

meglio Jane nella jungla, uso la corda per passare dall'altra parte e vado a vedere cosa c'è più avanti. Oibò, un cadavere, lo esamino e, visto che era il direttore, mi prendo la sua carta d'identita da usare sul computer di questo luogo. Vado alla console facendo il percorso inverso e già conosciuto, inserisco la carta nello slot PCMMCCCLLIXIA ed uso la console e così trasferisco i dati sul dischetto. Ora me lo posso prendere e farlo leggere al computer della nave. Dimmi un po', computer, lo puoi leggere questo disco? Brutte notizie, abbiamo degli invasori alieni. Dobbiamo fermare questa invasione e per fare ciò dobbiamo rendere inutilizzabili i trasmettitori. Ok, alla console. Indagine: e appaiono tre pianeti. Quello più in alto; dati: GELT, coordinate nulla, triangolazione niente e allora decollo. Uso ancora la console. Atterraggio. Scendo sul pianeta alla ricerca del primo trasmettitore. Come sarebbe a dire che non posso entrare al LUCKY STAR? Parlo alla hostess. Per favore, lasciami entrare. In realta sono la moglie della persona entrata poco fa. Allora va bene, posso entrare. Vado subito dal grande capo nell'ultima stanza in alto. Buon giorno, posso parlare con il capo della baracca? devo richiedere l'autorizzazione a giocare. Sì, entra pure. Ed eccomi di fronte a TENNENT. Come? mi confischi la nave? Sei associato con gli alieni? Veramente disgustoso. Hai tradito l'umanita! E così tu hai il trasmettitore, dimmi dov'è!!! Naturalmente mica me lo dice, ma giurerei che è là fuori dalla finestra. Inutile tentare di aprirla, per ora non è possibile. Va beh, visto che non si può fare altro, vado ad ispezionare un po' in giro. Cominciamo dall'albergo. Il portiere mi dice che ha un fracco di mansioni. Senti, puoi farmi un esempio dei lavori che organizzi? Puoi farmene un altro? E via dicendo fino a quando mi dice che esiste una certa ditta che pulisce le finestre. E che ditta Eh? Sembri una persona molto importante!! Che ditta era quella che pulisce le finestre? Grazie, buona giornata. Ora vado a giocare, anche se non sono affatto certa che si giochi regolarmente in questo posto. Al primo tavolo il croupier mi dice che devo stabilire la posta; gia, non ho neanche una fiches. Parlo un po' con il giocatore lì vicino: Sei un giocatore esperto? Sei qui per attaccare bottone? Bah, bisogna per forza dirglielo: continua, belloccio, potresti essere fortunato! Hai delle fiches da prestarmi? Ed ecco le fiches. Ora attenzione, si gioca a black-jack. Fiches al croupier. Che si vinca o si perda è la stessa cosa. Mi rivolgo al giocatore: pensi sia un locale onesto? E così vengo a scoprire che il croupier è sospettato di giocare con più mazzi. Ora lo metto nel sacco. Mi da le mie due carte ed io mi prendo quella di destra. Ehi, mi manca una carta!!! Caro signor mazziere, come la mettiamo? Signora, mi dispiace, può succedere, faccio un'altra volta la distribuzione. Ora basta ricordarsi quale carta si è preso e continuare a giocare finché non ce ne serve un'altra uguale. Non ha importanza se si perde, tanto, il giocatore continua a darmi le sue fiches perché è speranzoso di sviluppi che non sto a dirvi. Quando ricompare la carta uguale a quella precedentemente da noi nascosta, basta prendere anche questa e, come prima, il mazziere distribuirà un'altra mano. Adesso ho due carte uguali e posso dimostrare al grande capo che ho scoperto i trucchi del suo locale. Interpello ancora il giocatore: non sei preoccupato per gli alieni? E già lo sapevo che TENNENT era amico di criminali. Bene, ora ci vado. Ok capo, come la mettiamo? Ovvio che mi riprendo la mia nave. Rimane il problema del trasmettitore. Ma finché il tipo è nell'ufficio non si può fare niente. Vado a farmi un giro, per esempio posso tornare alla nave.... comunque non me ne vado di certo, devo portare a termine la mia missione. Ora torno di sopra per vedere se l'ufficio è libero. Alla reception basta dire che lavoro per l'impresa di pulizie delle finestre e lei mi da pure la chiave della finestra dell'ufficio. Perfetto, ora posso andare ad aprire i vetri ed uscire sul balcone, andare verso la sporgenza a sinistra e salire fino al trasmettitore che mi fornisce uno dei vettori che cercavo.
Benissimo, posso tornare ala mia nave seguendo il percorso inverso. Vado alla console: indagine, pianeta in basso, dati: BROYGUS, coordinate le ho e basta digitarle sul tastierino in basso, triangolazione nulla, decollo. Ehi, computer... e poi torno alla console. Atterraggio. Scendo sul pianeta. Zona militare. Ancora? Questa volta in nome della federazione mi requisiscono la nave. Ma sono in regola con i pagamenti di iscrizione!!! E così mi portano via il giroscopio, caso mai mi venisse in mente di ripartire ugualmente senza permesso. Bisogna andare a parlare con il comandante, e subito. Uscita in alto e mi presento al colonnello: ridammi la mia nave! Come va con gli alieni? Pensi che dovrei arruolarmi? Ma certo, una nuova recluta. E mentre mi spiega sulla mappa i suoi piani di guerra, io mi approprio dei suoi occhiali che ogni tanto appoggia sul cavalletto. Ora mi prendo il bastone che c'è davanti alla latrina e poi uso l'asta della bandiera, così mi prendo pure la bandiera bianca, tanto il colonnello non mi vede. Alla mia destra c'è un'altra uscita: un' oasi. Sull'albero, in alto, si vede un frutto dalle proprieta anestetiche. Prendo il bastone e tiro giù il frutto viola. Qui non c'è più niente di interessante. Ehi, Jack, senti un po', prova a recuperare il giroscopio, visto che il ladro sei tu, almeno metti a disposizione la tua fama per un nobile scopo, no? Per intanto io torno verso la nave e vado a vedere cosa c'è dalla parte opposta a quella del colonnello. Una costruzione con una grata metallica ed un bidone di combustibile. Nel retro, un carro armato guardato a vista da un militare che si sta bevendo un caffè. Quell'aggeggio mi servirebbe proprio ma

devo distrarre la guardia. Ok, allora torno al bidone, prendo la bandiera e metto lo stoppino al bidone, poi il monocolo del colonnello con il bidone e... BUUMMM, la guardia verrà a vedere cosa succede. E' il momento buono; apro la cassetta del pronto soccorso e ne tiro fuori una siringa che uso con il frutto anestetico ottenendo un ottimo calmante che, usato con la tazza di caffè, farà addormentare la guardia. Ora posso usare il carrarmato. Vado sul distruttore. Nella cabina di pilotaggio, alla console, mi accorgo che il cannone ha la sicura, non posso sparare, ma, guardando dal finestrino, l'ottimo Jack mi da una mano ed a questo punto posso usare la console attivata dall'esterno da Jack e, centrando nel mirino l'obiettivo, colpisco e poi colpisco ancora. Benissimo, esco dalla porta e scendo dalla macchina da guerra, ringraziata dai militari salvati dal mio intervento. A destra ecco il trasmettitore che, usato, mi da l'altro vettore. Posso tornare alla nave e ripartire. Console; indagine... coordinate: le ho tutte e due. Al tastierino compongo i numeri adatti, decollo. Ma mentre sono in viaggio qualcuno manda un segnale di soccorso. Devo intervenire. Console: indagine: quattro pianeti; quello più a destra. Dati: pianeta LOWE; atterraggio. Parlo con il capo dei colonizzatori e vengo a sapere, fra le altre cose, che devo distruggere la creatura madre che sta nelle caverne. Non mi resta che andare verso le caverne. All'entrata, gentile omaggio di un fucile automatico, nastro di munizioni e pacchetto di razzi incendiari, visto che le brutte creature preferiscono il buio. C'è tutto? Sì, partenza, cerchiamo 'sto animalaccio. Qui, come nel percorso fatto con Jack, bisogna avere pazienza, ma tanta, e farsi tutte le caverne verificando le freccette gialle sulla sinistra (il percorso da prendere è sempre quello non segnalato). Inoltre bisogna stare attenti a non farsi circondare dalle creature mettendo un razzo acceso qua e là e badando bene a non sparare troppo sennò finiscono le munizioni. Ma finalmente trovata la creatura madre si spara prima agli arti e poi alla testa, si esce dalla caverna e fine della missione d'aiuto ai colonizzatori. Alla nave. Console: decollo. Computer, puoi tracciare la rotta per giungere alla fonte delle trasmissioni? Sì, certo. Computer: perché ci stai mettendo tanto? Ahi, ahi, il mio computer ha beccato un virus da quello stramaledetto dischetto di prima. Devo atterrare sul pianeta più vicino. Console: niente da fare, devo andare all'esterno a disattivare il computer. Alla camera di equilibrio, uso il pannello di controllo, prendo la forchetta e la uso sul pannello ed esco nello spazio. Una bella nuotata verso l'alto e poi a destra fino a trovare un altro pannello che uso e.. . tutto fatto, rientro. Alla console: indagine, triangolazione. E poi ancora; console: ecco un quinto pianeta sulla destra, dati: PARADISIA, atterraggio. E mentre il computer si riattiverà per i fatti suoi, io vado a farmi un giro a terra. Entro dalla porta principale e vado dal padre superiore (seconda porta a destra) e mi sorbisco il sermone sui monaci, gli oggetti sacri e via discorrendo. Vado a vedere cosa c'è entrando nell'altra porta (uscendo dal padre superiore a destra); un corridoio con una porta e, proseguendo, la cappella, assolutamente vietato entrare. Va bene, vado a vedere se la mia nave è utilizzabile. Altro sequestro? Vado a parlare con il capo dei monaci. Ecco, perfetto, siamo bloccati qui. Ehi, Jack, mentre siamo qui, cerca di non metterti nei guai. Esploriamo verso il basso; una stanza con pane e patate, una con barili di vino, un lago con un fiore là sulla roccia. Non si può prendere. E' il fiore sacro e devo essere travestita da monaco per poterlo raccogliere. Torno indietro, esco dalla porta principale e subito a sinistra trovo una strana piattaforma, ci vado su e... o mamma, crolla tutto e precipito nella cappella sacra. Salve Jack, ehi, ma cosa fai, mangi? Bel colpo, golosastro, adesso sì che siamo nei guai. In prigione, bella roba!!! L'unico modo è evadere dalla finestra, un bel tuffo ed eccomi al fiore. Entro nella stanza dei barili, proseguo verso quella delle patate e prendo il sacchettino di lievito sulla mia sinistra. Torno nella stanza del tino con il monaco, prendo il sacco di lievito e lo uso con il tino per sporcare la tunica del monaco. Come nell'episodio di Jack, a questo punto seguo il clerico, prendo la tonaca, la indosso e prendo il fiore. Adesso la faccenda dei petali: Il primo sul pavimento della stanza del tino, il secondo nella stanza delle patate, il terzo all'entrata principale, il quarto davanti alla porta della cella e l'ultimo, mirando i piedi di Jack, si lascia cadere. Esco dalla cella e... l'hanno fatto fuori sul serio, non immaginavo. Devo portare a termine la missione da sola. Raggiungo la nave. Computer... andiamo. Eccomi alla base spaziale. Passando dalla porta d'attracco, entro nella prima sala e continuo dalla porta con la luce intermittente, poi giù dalla discesa, trovo davanti a me una spina che raccolgo. Proseguo verso la porta a destra e poi ancora a destra, ehi, e questo chi è? Con il dovuto interrogatorio mi faccio consegnare il TRANSATRON frantumato e vengo a sapere come fare per fermare gli invasori. Alle mie spalle un filo elettrico che raccolgo. Continuo a destra e... ritrovo Jack, auf, salvo, sollievo. Ecco un altro filo elettrico. Meglio lasciar giù qualcosa, le mie tasche sono troppo piene. Va beh, ci sbarazziamo delle due scatole e prendiamo il filo. Adesso mettiamo insieme la spina e i due fili elettrici per farne una bella prolunga e torniamo indietro dallo "sporco omuncolo", si prosegue verso destra e lì davanti c'è un'uscita bloccata dai detriti. Nessun problema. Avanzo verso il basso dello schermo fino a scoprire una elettrocalamita. Prendo la prolunga e me ne servo con la calamita e mi libero il passaggio. Entro e trovo il frammento che mi mancava sul pavimento. Prendo il transatron e lo metto insieme al frammento, e non mi rimane altro che mettere l'aggeggio così ricostruito nell'anomalia dimensionale per salvare l'umanita. Per conto mio spero di aver salvato Voi lettori da qualche situazione imbrogliata. Tanti ciao dal vostro

Marco Barbieri

KYRANDIA 3
Malcolm's Revenge

Non ce la facevamo più... decine di chiamate tutte a chiedere la soluzione di Kyrandia 3. Alla fine abbiamo ceduto: eccovi tutte le peripezie del buon Malcolm, per non parlare poi delle nostre, che per arrivare fino in fondo all'avventura abbiamo dovuto sudare non sette, ma quattordici camice!

LA DISCARICA

Nella schermata iniziale potrete attirare con dei semi di sesamo uno Squirrel ed ipnotizzarlo con un nut-on-a-string.
Il nostro roditore è uilissimo perché se unito ad un bent-nail forma il bent-nail-on-a-string... Versatile e utilissimo! Inoltre, può pescare la Eel nel punto dove è attraccata la nave dei pirati.

PERSONAGGI DA TRATTARE CON LA DOVUTA CAUTELA

Dopo il primo episodio il buon Malcolm non è certo ben visto a Kyrandia, perciò deve girare con molta circospezione evitando soprattutto incontri spiacevoli con il vicesceriffo Herman che vi ingabbierà senza alcuna pietà se supererete la schermata a sud del castello.
Per evitarlo almeno un paio di volte potete:
1) Piantare un albero per terra nella schermata a Sud del castello dove c'è uno dei due teletrasportatori.
2) Una seconda volta si può entrare nella stessa schermata con un oggetto tagliente: vi consentirà di sfuggire una seconda volta.
3) Attenzione a non passare una terza volta, perché verreste arrestati in ogni caso.
Diffidate anche di Zanthia, Vince che troverete nei bagni pubblici, Duane il barman dei Fish Cream Parlour e il mago Darm.

TRAVESTIRSI CHE PASSIONE

Il sistema più efficace per ingannare il buon Herman è comunque quello di procurarsi un travestimento come si deve. Dovrete procedere in questo modo partendo dalla solita schermata a sud del castello: andate a Ovest, Sud, Est, Est. Sulla panchina a sinistra potrete raccogliere il vostro "Neil" che vi servirà di lì a poco.
A questo punto cliccate sulla gigantesca rana che si sposterà permettendovi il passaggio.
Ricordatevi ora i seguenti passaggi:
1) Continuate verso Est;
2) Raccogliete alcuni bastoni sul sentiero;
3) Entrate nelle stalle.

DOVE SONO LE MUCCHE?

All'interno della stalla noterete la mancanza completa di mucche, nessuna bella frisona ad allietare l'ambiente. Il motivo è semplice: le mangiatoie sono vuote, manca il cibo!
Dovrete prendere cinque porzioni di semi di sesamo e bagnarle con acqua ottenendo degli "sprout" o dei "large sprout" se avete a che fare con semi di sesamo fertili.
A questo punto agite così:
1) Mettete gli sprout nella mangiatoia a sinistra, per riempirla occorrono cinque porzioni di sprout normali e due di sprout large;
2) La presenza dl cibo consentirà il ritorno delle mucche e con esse del latte, la materia prima che vi serve per ottenere uno zampillo di crema. Basta utilizzare il nail sul contenitore di latte sulla destra e raccogliere lo zampillo di crema in un'ampolla vuota.

LA FABBRICA DI GIOCATTOLI (Casa dolce casa)

Terminato il lavoro alla stalla dirigetevi ad ovest verso la fabbrica dei giocattoli, per forzare il lucchetto utilizzate il Nail.
All'interno della fabbrica potrete ottenere dei palloni inserendo nella macchina uno squirrel, oppure dei cavalli-giocattolo utilizzando un bastone in legno. Per conoscere il funzionamento della macchina basta cliccare sul librone rosso e il gioco è fatto.
Ma Malcolm ha cose più importanti da fare, deve infatti arrivare nella sua indimenticata cameretta che si trova in fondo alla stanza.
La sequenza delle cose da fare è la seguente:
1) Raccogliere la Jester's Staff sotto il letto;
2) Prendere un nut-on-a-string in uno dei cassetti;
3) Unitelo con il bent nail già in vostro possesso e otterrete un bent nail-on-a-string.

4) Infilatevi nel tubo di scarico della macchina dove troverete un tappeto magico;
5) Per attivare il tappeto magico dovete premere sul cerchio verde e successivamente su quello rosso: vi condurrà dal mago Darm.
6) Sulla sinistra c'è un muro che può essere fatto esplodere con una bomba botanica. Come si fa ad ottenere una bomba botanica? Semplicissimo! Basta unire l'Eel con un seme di sesamo ottenendo così del sesamo fertilizzato che potrete sistemare nei punti che desiderate fare scoppiare. Aggiungete acqua e... tappatevi le orecchie!
7) Con la scala raggiungete la Town Hall dove vi aspetta la statua del giudice che può essere animata in cambio di un fish cream sandwich.
La procedura per prepare il fish cream sandwich eguaglia e supera per difficoltà quella della Sacher viennese. Dovete utilizzare la crema raccolta nelle stalle, un po' di semi di sesamo e una Eel.
Ipnotizzate il solito squirrel e lasciatelo libero nel Fish Cream Parlour. I clienti scapperanno e rimarrà solo mastro pasticcere Duane, dategli gli ingredienti raccolti e penserà a tutto lui.

"SHOPPING" DAL MIMO

A questo punto dirigetevi nella schermata dove è attraccata la nave del circo. Dovete pescare una Eel utilizzando il bent-nail-on-a-sting.
Raggiungete la schermata del mimo e approfittate per infilare nel cappuccio del poveretto la Eel. Il Mimo scapperà nei bagni; per seguirlo dovrete utilizzare il bent-nail-on-a-string nella fessura per le monete due o tre volte.
Quindi:
1) Mentite a Vince convincendolo che non siete Malcolm in modo da poter girare indisturbato per i bagni;
2) Alzate o abbassate la temperatura dei bagni in modo da far precipitare nel panico gli avventori;
3) Approfittate del trambusto per rubare il vestito al mimo e girare indisturbati per Kyrandia.

KYRANDIA ADDIO

Per scappare da kyrandia esistono sei modi:
1) Salire sulla nave del circo dopo aver indossato il vestito del mimo.
L'unico inconveniente è che il cane da guardia vi lascerà passare solo in cambio di uno sfizioso fish cream sandwich che sapete già come preparare.
2) Seconda possibilità: utilizzate due volte la Jester's Staff sul mago Darm (ci arrivate con il tappeto ricordate?), per allontanarlo accativatevi le simpatie di Braydwyne con uno squirrel. In tale modo scoprirete che cliccando un'Eel sopra l'altra, previa enunciazione della frase giusta, verrete teletrasportati sull'isola dei gatti.
3) Ricordate il muro sulla sinistra del nascondiglio del mago? Bene, se non l'avete ancora fatto saltare con la bomba botanica, fatelo ora. In questo modo entrerete in una stanza abbandonata dove in primo piano si trova un contenitore verde. Cliccandovi sopra l'ampolla vuota riuscirete ad ottenere la Portal Potion da utilizzare su Malcolm nella schermata della rana gigantesca.
4) Quarta possibilità: se riuscite a fabbricare tre palle nella fabbrica dei giocattoli potete darle al personale del circo per convincerli a darvi un passaggio.
5) Procuratevi un travestimento e provate ad ingannare Zanthia. Distraetela mettendo una bomba botanica sul mobile e gettate un cavallo giocattolo (ottenuto nella fabbrica dei giocattoli) nel suo calderone per ottenere la Pegasus Potion da utilizzare su Malcolm, nella schermata della Pegasus Landing.
6) Dovete farvi arrestare quattro volte da Herman fino ad arrivare sulla Galera da cui fuggendo (utilizzando Nail sul lucchetto) raggiungerete l'isola dei gatti.

L'ISOLA FELINA (dei gatti)

Nell'isola dei gatti esistono tre locazioni principali: il Fortino dei Cani, il Tempio, il Porto.
Per raggiungere queste tre locazioni potete chiedere un passaggio al cane con il carretto, in modalità gentile.
Una volta giunti sull'isola, come prima cosa dovete raggiungere il Fortino dei Cani, qui troverete il machete. Quindi entrate nella giungla, fino al Tempio. Occhio ai serpenti che incontrerete, dovrete ucciderli senza esitare. Giunti al Tempio nella schermata sulla vostra destra troverete Fluffy, il leader della ribellione, che cerca di soverchiare il potere dei Cani. Parlategli in modalità bugiarda, in questo modo entrerete a far parte della ribellione e riceverete un topo di cuoio.
Fatto ciò dovete:
1) Tornare nella Giungla a raccogliere delle ossa;
2) Recarvi con le ossa al Fortino dei Cani e donarle al cane al centro dello schermo: questi in cambio vi darà sei gemme;
3) Con le sei gemme tornate al Tempio;
4) Utilizzate il topo di cuoio su una delle sfere per fare apparire i sei colossi cu cui incastonerete le gemme;
5) Da sinistra verso destra inserite le gemme in questo ordine: bianca, gialla, viola, verde, blu e rossa;
6) Fatto ciò apparirà un tempietto dove troverete la Mousefication Spell;
7) Usate la Mousefication Spell su uno dei pirati - se usate la Mousefication Spell su voi stessi l'unico che potrà ridarvi sembianze umane togliendovi quell'aria topesca è Fluffy, con un generoso pezzo di formaggio- per convincere Jean-Claude (il capitano) ad attaccare Kyrandia, in questo modo potrete lasciare l'isola.

MAI FIDARSI DI NESSUNO (cose dell' "Altro Mondo")

Dice un vecchio detto, specie se questo "nessuno" di professione fa il pirata e quindi non è mosso da ideali di giustizia e fratellanza. Jean-Claude vi venderà (voi intesi come Malcolm) al re di Kyrandia che vi esilierà ai confini del mondo.
Utilizzate le tre monete d'oro per i seguenti acquisti:
1) Un'assicurazione sulla vita (dalla macchina a sinistra);
2) Il salvagente;
3) L'ombrello (macchina distributrice a destra).
A questo punto indossate il salvagente e buttatevi nella cascata.

gendo i cancelli dell'inferno. Qui dovete pagare il guardiano per entrare, e una volta entrati, parlando con la segretaria seduta al tavolo, scoprirete come si organizza un Royal Seance. Per tornare indietro parlate in modalità gentile con l'uomo in attesa.

DI GROTTA IN GROTTA

Bene, fate molta attenzione ora, dopo il tuffo nella cascata dovete:
1) Usare la pompa sul fiore giallo e cliccare sul fiore gonfiato per rimbalzare sul costone opposto di roccia e raggiungere l'ingresso della prima grotta.
2) Uscire dalla prima grotta, indossare di nuovo il salvagente e risaltare nella cascata.
3) Togliere il giubbotto e utilizzare l'ombrello sul chiodo piantato in mezzo alla cascata. Raggiunto il costone opposto, aprire l'ombrello e fluttuare verso le rocce sotto di voi.
4) Ripetere l'operazione per raggiungere la terza e ultima grotta.

PESCI A GO GO

Dopo le vostre escursioni speleologiche vi ritroverete nel mondo dei pesci alla totale mercé della regina dei pesci. Questa vi farà trovare intorno al collo un curioso monile. Ogni volta che la regina suona la campanella il monile vi riporterà al suo cospetto distraendovi da preziose investigazioni. Ma la cosa peggiore è che prima di lasciarvi andare, vi costringerà a giocare con lei una partita di Tic-Tac-Toe con delle pedine particolari: un gruppo di Mermaid.
Per sfuggire al supplizio potete regalare un verme o una moneta al Merman alla destra della regina. Questi continuerà la partita per voi.
Altrimenti dovrete perdere la partita e parlare due volte alla Regina in modalità bugiarda per poter tornare alle vostre discrete investigazioni.

L'UNDERWORLD

Dicevamo delle peregrinazioni o investigazioni che dir si voglia. Per prima cosa dovrete recarvi all'Underworld raggiun-

SORPRESA SORPRESA!

A questo punto avrete notato che dai cancelli dell'inferno si dipana uno scivolo a sinistra. Ci avete fatto caso? Bene, salendo lo scivolo e tirando una leva potrete accedere alla discarica.
Praticando lo scivolo più volte, senza farvi vedere dal guardiano, potrete frugare indisturbati nella discarica alla ricerca di due oggetti che vi servono per fare un bello scherzetto alla regina:
1) Una moneta d'oro;
2) Un giornale.
Potete usare lo scivolo per raggiungere direttamente l'Underworld senza pagare il guardiano, basta offrire due vermi ai pesci che nella schermata alla destra della regina sorreggono lo scivolo. In questo modo lo scivolo scardinato condurrà all'underworld invece che alla discarica.
Comunque, tornando ai nostri due oggettini, una volta recuperati dopo numerose peregrinazioni alla discarica, tornate all'Underworld (potete usare il sistema testé menzionato) per giocare un'ennesima partita a Tic-Tac-Toe con la regina. Aspettate che sulla scacchiera ci siano cinque mermaid, mettete per terra il giornale e cliccateci sopra con la moneta: apparirà il fantasma del Re Yrgmumph che metterà in fuga la regina. Attenzione! Se non volete cacciarvi nei guai evitate di rivolgere parola al fantasma del Re...

IL RITORNO DEL MALCOLM PRODIGO

Tornate all'Underworld e parlate in modalità gentile al contadino per arrivare finalmente all'inferno.
Fate quattro chiacchiere con gli ospiti e l'impiegata, dopo di ché verrete rispediti in superfice..
A questo punto dovete decidere che coscienza seguire:
1) Quella buona rappresentata da Steward;
2) Oppure quella malvagia perfettamente incarnata da Gunther;
3) Se siete degli eterni indecisi, di quelli che passano tre quarti d'ora al supermercato per scegliere il gusto di un budino, potete togliervi dall'imbarazzo adottando entrambe le coscienze.
Dopo di che raggiungete il castello, per regolare i conti con quel bellimbusto di Jean-Claude che nel frattempo, grazie alla Mousefication Spell, si è auto proclamato re di Kyrandia.

UNA DOPPIA VITA

La scelta della coscienza influenza in modo determinante lo svoglimento della storia: vediamo come:

Coscienza cattiva (Gunther):

1) Parlate con i pirati, non correte alcun pericolo, scoprirete che vogliono le sei gemme dell'isola dei gatti;
2) Vendete un oggetto a Herman (ha aperto un confortevole negozio negli ex-bagni). Otterete in cambio un po' di sesamo;
3) Catturate uno squirrel nella discarica con il nut-on-a-string.
4) Raggiungete Darm e Brayndwine con il tappeto teletrasportatore che si trova sotto la fabbrica dei giocattoli.
5) In cambio dello squirrel riceverete una Portal Potion da usare come già detto nella schermata della rana.

Coscienza buona (Stewart):

1) Venite sbattuti in prigione sotto forma di topo;

2) Per fuggire utilizzate la Jester's Staff su uno dei tre compagni di prigionia (Vince, Zanthia e Duane): otterrete un utilissimo neil da utilizzare per liberare Malcolm e i prigionieri.
3) Utilizzando gli oggetti fatti cadere dagli altri tre prigionieri potrete costruire una bomba botanica per far esplodere la porta della cella.
4) Portate con voi Zanthia, Vince e Duane e tornate dai pirati per scoprire che vogliono le sei gemme (come dire che la bonta non paga molto: vedi Gunther).
5) Nella fabbrica giocattoli create un cavallo giocattolo, quindi recatevi nelle fogne della fabbrica per arrivare alla Town Hall, dove c'è Zanthia con il suo calderone magico.
6) Mettete il cavallo giocattolo nel calderone e raccogliete in un'ampolla vuota la Pegasus Potion ottenuta, da usare poi su Malcolm nella schermata della Pegasus Landing.

Coscienza intermedia

1) Dovete seguire il comportamento di Gunther salvo liberare dalla cella Zanthia, usando il sempre utile nail.
2) Dovete invece seguire il comportamento della coscienza buona per creare successivamente la Pegasus Potion.

RITORNO ALL'ISOLA DEI GATTI

Una volta tornati sull'isola dei gatti eseguite con scrupolo i seguenti passaggi:
1) Con il machete apritevi la strada nella giungla fino a raggiungere Fluffy (nella locazione ad est del tempio);
2) Fluffy vi consegnerà una fabbrica-formaggio con cui potete distruggere il tempio (se avete optato per la coscienza mista dovete dare a Fluffy dieci ossa).
3) Tornate alla schermata del tempio e dirigetevi verso Ovest. Fabbricate un po' di formaggio con il fabbrica-formaggio messovi a disposizione da Fluffy.
4) Con esso distruggete il tempio e recuperate le sei gemme.
5) Tornate da fluffy, vi darà una lattina che utilizzata su Malcolm gli consentirà di tornare a Kyrandia.

LA RESA DEI CONTI

Tornati a Kyrandia procedete così:
1) Andate nella discarica e recuperate il collare della regina dei pesci;
2) Andate al castello e consegnate una gemma ad un pirata per parlare con il capitano Jean-Claude;
3) Regalate il collare al capitano che nel giro di pochi minuti verrà richiamato (ahilui) dalla regina.
4) Organizzate come vi hanno insegnato un Royal Seance per evocare lo spirito del Re William;
5) A questo punto dovete procedere a seconda della coscienza scelta.

Coscienza buona (Stewart) e mista:

- Riattivate il fish Cream Parlour nel seguente modo: andate da Duane che vi aspetterà dietro al banco.
Ritrasformatelo in essere umano, creando un pezzo di formaggio con l'apposito fabbrica-formaggio donato da Fluffy. Fatto ciò Duane rimetterà a posto la macchina dei Sandwich.

Coscienza cattiva (Gunther):

- Comprate una stampella dal negozio di Herman e utilizzatela come leva per mettere a posto la macchina dei Sandwich.
6) Cercate gli ingredienti per il sandwich: una Eel, un po' di sesamo e dalla crema.
7) Gettate gli ingredienti nella macchina e otterrete un fish cream sandwich.
Dopo pochi minuti il Fish Cream Parlour si riempirà nuovamente di gente;
8) Tornate nella vostra cameretta, guardate sotto il letto: troverete un ritratto del Re William;
9) Andate alla Tower Hall e utilizzate il ritratto sul Magic Cabinet;
10) Date il fish cream sandwich alla statua che vi teletrasporterà nel Fish Cream Parlour.
Qui si svolgerà il processo che scagionerà il buon Malcolm!
... e vissero tutti felici e contenti!

C.M.

TNT Cheat

Il dottor Kernal, non sta tanto bene; la colpa è vostra che non provvedete, con la giusta sollecitudine, a fornirgli ciò di cui ha tanto bisogno per acquistare le abbondantissime libagioni di Girelle al cacao e merendine alla frutta di cui è tanto ghiotto.

Cari amici e amiche: siete in seria difficoltà, vagolate senza pace in mezzo a sperdute locazioni di qualche gioco che non riuscite a finire? Incomincia a mancarvi il giusto spirito e la concentrazione? State per scaraventare dischetti e CD fuori dalla finestra, per porre fine, forse in maniera non esaltante, ma definitiva, alla sofferenza di videogiocatori incalliti incagliati? Be' non drammatizzate, e come già in numerosissimi prima di voi, scrivete, affidatevi senza esitazioni tra le mani del Doctor Kernal; il famigerato re del debugger. Il nostro motto è: "A tutto c'è soluzione... e qualche gaboletta..."! Per cui, scrivete, scrivete scrivete, e indicateci, o suggeriteci le vostre gabolette, password e artifizi vari. Il vostro nome resterà iscritto a caratteri d'oro, nella storia delle gabole di K. Mica poco.

TOWER ASSAULT

Per il bel gioco per Amiga 600, 1200, 4000, ecco alcuni codici.

1 - FKASMCAABDCAAADM
2 - JGAKLHAAIDDCAAADJ
3 - JGAPMLAAFDCAAADC
4 - FCBFJDAAGDCAAAEN
5 - EPANJLAAFDCAAADD
6 - LABFIDAASDCAAADP
7 - HCANMDAASDCAAADF

VITAL LIGHT (AMIGA)

Ecco le password per un giocatore

7213178475
4806323757
5008365942
0824221240
4121782112
132O338412
14219

RISE OF THE ROBOTS

Francesco di Forlì mi scrive chiedendo un po' di codici per scatenare i suoi robots. Ecco tutti i colpi speciali dei robots. Niente di meglio per cominciare a impilare gabole e truccazzi. Avanti, indietro...

Nome del robot
1 The Cyborg
2 The Loader
3 The Builder
4 The Crusher
5 The Military
6 The Sentry

Colpi Speciali
1 Shoulder Barge
Turbo Head Butt
2 Double Fork Slash
3 Pile Driver
Bomber Jump
4 Pince Mincer
5 Cyber Slash
Catapult Spin
6 Flying Jet Kick

Comandi
1 Indietro + Avanti + Fuoco
Giù + Su + Fuoco
2 Avanti + Avanti + Fuoco
3 Giù + Indietro + Fuoco
Giù + Avanti + Fuoco
4 Giù + Avanti + Fuoco
5 Indietro + Avanti + Fuoco
Giù + Su + Fuoco
6 Giù + Giù + Fuoco

POWER DRIVE

Tutte le password
Tour 2 43V2KXS2Y = 74ZD-6n
Tour 3 4LV9;9CRJJ8HJB-DS
Tour 4 4KV2K47LBY;HJDXGY
Tour 5 8SV2;LBZPO5BB9R7D
Tour 6 8KV9K4ZD4SQT3FY
Tour 7 HZV9HP884F5P1DYV5
Tour 8 R8V9HTKT=LT5;BSTK
Tour9 B2V9PPFVQKOKX3SV9 fine

MASTER OF MAGIC

Eccovi alcune gabolette per avere mana e soldi a strippapelle.
Soldi infiniti 3000 : 86d4
Mana infinito 3000 : 85DA

Da Luca Anderloni, di Caravaggio, le password di

JUNGLE STRIKE

Dunque
Lev 2 RXSPDY39SPH
Lev 3 94C3VWTLHZY
Lev 4 X7NPCY397ST
Lev 5 V6GJKN46JKN
Lev 6 W74PJ39VSGG
Lev 7 TNSZDYBR97D
Lev 8 7LPGB74S6CJ
Lev 9 N4HKWHCZJ34
Fine LSZD9TL4SGG

Mi chiede se ho buone spalle, Lorenzo Gattei, di Roma, una piccola provocazione, e intanto mi viene incontro con questo trucchetto per FIFA International Soccer. Si tratta, ad ogni modo, di una gaboletta per fare sempre goal - oltre al già sperimentato trucchetto su rinvio del portiere - . Bisogna tirare, quando si attacca dalla parte sinistra del campo con il giocatore posto sotto il cartellone pubblicitario della EA Sports, precisamente sotto le lettere OR di Sports.
Ne uscirà una cannonata paurosa alla Mark Lenders che rasenterà il palo e si insaccherà nella rete beffando il portiere. Questo ha sperimentato Lorenzo "Spawn" Gattei; e noi lo pubblichiamo tributandogli una nota di merito.

ALONE IN THE DARK 2

Mario di Pescasseroli mi chiede di suggerire qualche gaboletta per il bellissimo gioco della Infogrames. Eccolo accontentato, attendo pazientemente anche l'obolo per la mia consistente parcella. I dottori, al giorno d'oggi, come tutti sanno, costicchiano...

Ecco i codici necessari:
3000 : 6F60 = Vite supplementari di Carnby
3000 : 6F50 = Pallottole per la 1a Thompson
3000 : 6F62 = Pallottole per il revolver
3000 : 72BA = Pallottole per il fucilone a pompa
3000 : 4C88 = Pallottole per la Derringer
3000 : 4C4E = Pallottole per la 2a Thompson

COLONIZATION

COLONY BURNING

Colonizzare paesi e territori ha un costo notevole, e, vista la scarsa disponibilità degli istituti di credito, vi potete ritrovare in pesanti difficoltà finanziarie. Niente paura; ecco il codice per avere tutto il denaro che vi serve.
2000 : BDII.

COMANCHE

Una gaboletta che non funzionerà forse su tutte le versioni, ma ve la passiamo lo stesso. Durante il volo premete ESC , poi mantenendo BACKSPACE premuto, schiacciate KYLE. Apparirà il menu "CHEATS".

SUPER WING COMMANDER

Ecco un supercheat: nel bar schiacciate su : X B, B, C, C, A, A, rilasciate X. Aspettate di udire un suono, Schiacciate Lshift + Rshift + Play: eccovi nel DEBUG MENU.

ETERNAM

Un trucco semplice semplice.
1000 : 8FF4 = Energia.

A-TRAIN

Per avere una bella milionata di dollari premete CTRL + SHIFT e digitate : CHEATER-CHEATERWIMP.

DESCENT

Vincenzino Pari, chiede qualche password per Descent. E noi lo accontentiamo; del resto per Descent sono disposto a fare questo, ed altro.
I codici per usare il "Cheat Mode" in Descent.

FONCTION	QWERTY	AZERTY
Attivazione del cheat mode	GABBAGABBAHEY	GQBBQGQBBQHEY
Tutte le armi	SCOURGE	SCOURGE
Tutte le chiavi	MITZI	,ITWI
Invulnerabilità	RACERX	RQCERX
Invisibilità	GUILE	GUILE
Rinnovare le difese	TWILIGHT	TZILIGHT
Selezione dei livelli	FARMERJOE + N°	FQR,ERJOE + N°

K-MART

Vendo per PC-CD-ROM Dark Forces a L.70.000, Wing Commander 3 a L. 90.000 e Cospirancy a L.30.000.
Tel. Paolo allo 0432/785710 oppure allo 0432/791021.

Vendo giochi originali Amiga causa cambio sistema a prezzi convenienti. Telefonare ore pasti: 011-8007242 per lista e prezzi. Marco.

Vendo PC 486 DX con 8 Mb di RAM, HD da 170 Mb, Monitor Philips 14" SVGA a colori, SB 16, scheda VESA LOCAL BUS, Stampante HP Deskjet 310 con cartuccia di scorta, oltre venti giochi tra cui: Quarantine, Fifa International Soccer, Indy Car Racing, Championship Manager, Civilization, PGA Tour Golf e World Cup Usa '94. Tutto a lire 4.000.000 spedizioni incluse.
Telefonare ore pasti allo 051/681898 (Parma) chiedere di Paolo.

Attenzione: vendo moltissimi dei miei games per AMiga a prezzi eccezionali. Sono tutti in ottimo stato, contattatemi subito. Max serietà. Carmine 0871/891144

Vendo Beneath a Steel Sky, Nippon ITA, Fifa international soccer ITA, Mortal Kombat, Mortal Kombat II.
Tutti in perfette condizioni con scatole e manuali a metà prezzo.
Per informazioni telefonare allo 0962/ 20012 (Gabriel)

Vendo a lire 79.000 Ultima 8-Pagan su CD. Luca Tel. 02/7012-8168 (ore serali)

Vendo scheda musicale Soundblaster versione 1.6 per personal computer a L.150.000. Telefonare 041/5348077 (Lavoro) e chiedere di Donatella.

Amiga 4000/040, 120 Mb Hard disk, 6Mb di memoria vendo a 3 milioni. Amiga 2000, 2 Drivers, 2 Kickstart a 600.000 lire. Vendo anche monitor 1084S e stampante EPSON LQ 1000.
Chiedere di ROBERTO allo 011/6406341

Cerco possessori di PC per formare un grande club. Chiamatemi: più siamo meglio è!
Walter Labbate
Via G. Marconi 15
55032 Castelnuovo G.
Tel 0583/62465

Vendo giochi originali per PC-CD ROM, prodotti classici, come anche alcune novità, tutto a metà prezzo di mercato e in condizioni ottime, inoltre, scambio volentieri soluzioni e trucchi, rinnovo l'invito a chiamarmi per partecipare al club Lucasarts da noi gestito, nessuno scopo di lucro, anzi, scambiamo sftware di vario genere sempre inerente alla Lucas, demo, giochi (originali ovviamente) e anche materiale quale articoli descrittivi di riviste del settore, Kappa per prima.
Inoltre, per finire rilasciamo alla prima occasione il nostro piccolo opuscolo mensile che viene consegnato per posta, su tutto il mondo video ludico e Lucas in particolare! Telefonate! Telefonate!
Cerco disperatamente Millenium 2.2 per PC vi prego contattatemi, pago fino a L.30.000.
Tel. 0564/862444 chiedere di Andrea.

Irrimediabilmente bloccato cerco disperatamente soluzione o solutore dell'adventure "Dragonsphere". Offro eterna gratitudine!
Alberto Zappelli, via P. De Cristofaro, 46 - 00136 ROMA - Tel. 06-39721503

Causa errato acquisto vendo U.F.O. per A1200 a L.60.000 e "Frontier elite II" per A500 a L.60.000, il tutto in confezione originale e completo di regole in inglese.
Guido - Tel .0165/257907

Vendo Sega Megadrive; 1 joypad, 1 MegaMaster a 6 tasti, presa PAL, presa Scart, 3 giochi (Fifa Int. Soccer, NBA Jam, Sonic), il tutto mai usato a sole L.200.000!!!
Telefonare allo 0364/533088 e chiedere di Antonio.

Vendo AMiga 600 più imballo originale, più A601 1 Mb, più giochi originali (Desert Strike, A-Train, Hired Guns - D-Day) a L.450.000 trattabili, tutto in perfetto stato, Andrea Tel. 02/93581566 ore pasti.

K box

Sorpresa!!!
Il K-Box finalmente ha ottenuto lo spazio che meritava, ovvero tre pagine fitte, fitte! Alla facciaccia del Cyber Master che ha avuto un travaso di bile per la rabbia, essendo rimasto alle solite tre pagine canoniche con aggiunta di pubblicità! Che dire... è la vittoria del sesso debole, fortemente voluta dalla sottoscritta, ma soprattutto dai lettori. Ciao!

Silvia

NON POTETE ANTICIPARE?

Spettabile redazione di K, non potevo scegliere momento migliore per scrivervi, perché ho tutto il pomeriggio libero davanti a me e non so cosa diavolo fare. Verso le 16-17, sono stato illuminato, e ho deciso di unirmi al gruppo degli scrittori del K-BOX. Come già immaginerete nella mia lettera non ci saranno i saluti a Roy Zinsenhaim (si scrive così?), ma ben altro... E pensare che i primi anni in cui leggevo K, non avrei mai immaginato di scrivervi per mettere in luce qualche difetto (credevo che nel vostro vocabolario non esistesse questa parola), ma ahimé, mi son dovuto ricredere.
Allora cominciamo... Non ho nulla da dire per il nuovo Cyber Master (Ah, attento che un giorno o l'altro per Silvia rimarrà solo mezza pagina per il suo K-Box), e neanche per la nuova redazione (Silvia, continua così che vai forte!), ma, è possibile che i nuovi numeri di K, escano sempre a metà mese?
Allora, che vogliamo fare? Io, tutti i primi del mese, perseguito il mio povero edicolante: neanche mi lascia dire "Buongiorno" che già ha ripetuto la famigerata frase: "K, non è uscito!".
Dopo averlo martirizzato per 5/6 volte finalmente riesco ad avere, il 15 del mese, la mia copia di K, e, il 16, ho già finito di leggerlo, persino le pubblicità (fino a che punto...) e comincio ad avere le crisi di astinenza, perché non riesco a sopravvivere senza videoinformarmi - TUTTO QUI! Inutile dirvi che credo vi stia parlando a nome di tutti quelli che hanno questo problema e che vi prego di pubblicare la lettera (altrimenti perdo 10.000 lire che ho scommesso).
Beh, che dirvi, ciao e a presto (nel senso che il primo del mese voglio il mio K in edicola).

Luigi Iandolo

Caro Luigi, posso capire la tua ansia di mettere le mani su K prima possibile, però noi ce la stiamo mettendo davvero tutta per riuscire a fare arrivare la rivista in edicola sempre prima, anzi, il nostro grande progetto è di essere in edicola all'inizio di ogni mese.
Dacci ancora qualche tempo e vedrai che riusciremo a centrare questo ambizioso obiettivo.
Per quanto riguarda invece le crisi di astinenza da K, beh il problema rimarrà in ogni caso invariato. Infatti, anche trovando in edicola il nostro fantastico mensile - scusate sono un po' di parte- all'inizio del mese dovresti sempre attendere i fatidici 30 giorni prima di poterne sfogliare un altro...
Quindi coraggio... e chissà che prima o poi K non diventi un quindicinale!

COMMODORE QUANTO MI MANCHI

Salve nuovo, ehm, cioè nuova redattore, sì, insomma redattrice... Silvia, come va?
Beh, io non tanto bene: sto preparando un esame di algebra al Politecnico di Bari. (Eh, già devi sapere che tra 7 o 15 anni al massimo sarò ingegnere elettronico). Ma tornando a quello che volevo chiederti: sarebbe possibile creare una piccola rubrica nella quale recensire e pubblicare le soluzioni (e relative schermate) dei più bei giochi del MITICO Commodore 64?
Sono un nostalgico lo so, ma sono sicuro di non essere il solo a rimpiangere la semplicità e il fascino dei primi videogiochi, ti faccio qualche esempio: Ghostbuster, One on One, Atzec, Blue Max, Monorotaia, CadutaMassi, Bruce Lee e per finire i miei preferiti Guerre nel tempo e l'interminabile (infatti non l'ho terminato) Pitfall 2.
Il mio C64 è morto di "vecchiaia" già da un po' (circa 8 anni) ma ancora me lo piango. Sigh! (Al 453simo fusibile cambiato decisi di fondere "lui", non sapevo di dovermene pentire).
Ti faccio i miei complimenti per i tuoi splendidi occhi (neri, con qualche striatura castana, cioè quasi azzurri) e ti lascio perché devo studiare. CIAO

P.S.
Lo sapevi che se consideri due sottospazi vettoriali di V (K), la dimensione dell'intersezione dei due sottospazi, più quella del sottospazio somma dei due, è uguale alla somma delle dimensioni dei due sottospazi vettoriali? (Voglio morire!), ri-Ciao.

Felice Ostuni - Napoli

Il tuo post scriptum decisamente mi ha frastornata, te lo confesso.
non capisco molto di sottospazi vettoriali e altre cose, del resto non ho mai frequentato ingegneria e non ho amici ingegneri, anche se spesso mi piacerebbe avere tra la mia cerchia di amicizie una persona un po' concreta, da contrapporre alla marea di sognatori e volatori pindarici (senza brevetto) che quotidianamente vedo.
Della tua lettera mi ha colpito il sincero e affettuoso attaccamento al Commodore

64, che tra parentesi è stato il mio primissimo computer. Forse la tua richiesta troverà un seguito. Per il momento l'ho proposta allo staff redazionale ed è stata accolta con pianti e singhiozzi. Credo che il Commodore abbia spezzato più di un cuore...

L'ULTIMO DEI PIRATI

Cara romantica bijou
Ho da qualche giorno lasciato le candide coste dell'Honduras e mi trovo nel centro del mar dei Caraibi (o mer des Antilles, se preferisci) lungo il quindicesimo parallelo in direzione della Martinica francese.
Stavo ascoltando i mille racconti che il mare narra a chi naviga solitario sulle mie acque, quando un maestoso gabbiano mi ha ricordato che dovevo scrivere ad una cara amica.
Io sono uno degli ultimi "gentiluomini di fortuna" che ancora sono capaci di sognare ad occhi aperti e che ancora attraversano il mondo, alcuni mi conoscono come il "Pirata" e penso che per ora anche tu possa chiamarmi così.
Non so come fosse K prima del vostro arrivo (sono un nuovo anch'io) e se devo essere sincero, non ho neanche intenzione di scoprirlo, perché sinceramente penso che stare a guardare troppo a lungo il passato, magari rimpiangendolo, sia pericoloso come l'avventurarsi tra le dense nebbie invernali della Cornovaglia: rischi di perderti fra fantasmi e giochi di luce senza riuscire a raggiungere la meta.
Per cui non intendo confrontarvi con chi vi ha preceduto, ma sono felice che, in un territorio rumorosamente sordo e rigogliosamente desolato come la rubrica della posta, primeggino la delicata voce e l'affascinante figura di una bella ragazza.
Per te sarà un compito estremamente arduo, soprattutto all'inizio, dovrai mostrare competenza, forse più di quanta ne sarebbe richiesta ad un ragazzo.
Tu però non ti arrendere mai, lotta un po' anche per me e cerca di tenere in riga le orde di scansafatiche che assiduamente ti scriveranno; ma nel farlo cerca sempre di sorridere, perché le ragazze sono molto più belle quando sono felici.
Piuttosto, penso che ai tuoi compagni di avventura farà piacere (almeno spero) qualche commento sul numero di Febbraio, il 69, ovvero il primo che io abbia comprato.
E come si conviene in questi casi, cominciamo dall'inizio:
A) Sarebbe opportuno secondo me che in sommario apparissero tutte le recensioni da voi svolte e non unicamente le più importanti.
B) Per quanto riguarda lo spazio dedicato alla Console, pensate davvero che chi ne possegga una, oltre ad un PC, non si compri riviste specializzate su questo settore del mercato videoludico? Allora perché "rubare" spazio al resto?
C) Mi farebbe sinceramente piacere oltre che comodo conoscere i prezzi di ogni gioco da voi recensito. Perché non includerli, anche se non precisi al 100%, nel giudizio globale?
D) Cercate di evitare pagine con troppe fotografie piccole e simili, se non praticamente identiche fra loro. Molto meglio due o tre fotografie più grandi.
E) Ed infine mi interesserebbe sapere, per comprenderlo meglio, il metodo con il quale valutate l'interesse di un gioco nel lungo periodo (mesi-anni).
Per il resto siete davvero grandi!
Ritornando a noi due, (parlo con te Silvia) spero che tu non te la sia presa a male se per un attimo ho dedicato un po' di attenzione anche ai tuoi amici; ma noi filibustieri, come amava definirmi un vecchio amico, siamo anche gente piuttosto pratica oltre che sognatrice e forse proprio per questo, tra i sognatori siamo i più pericolosi.
E benché una mia conoscente, Bouche dorée o Bocca dorata se preferisci, più volte mi abbia detto che i sognatori sono ormai una razza in via di estinzione su questo già abbastanza triste mondo, io rimango sempre convinto del fatto che fino a quando ci saranno ragazzi pronti a perdere ore davanti ad uno schermo nel tentativo di risolvere qualche terribile rompicapo, ... beh il mondo continuerà a sognare e vivere attraverso loro.
Un bacio
Fedelmente tuo

Il Pirata

Dolcissimo Pirata, mi hai fatto proprio sognare con l'inizo della tua lettera, mi sarebbe piaciuto che fosse continuata su quel tono all'infinito ed invece mi hai subito riportata alla dura realtà.
Come molti avranno notato, la tua lettera risale a qualche tempo fa, chissà ora per quali rotte stai veleggiando solitario ed indisturbato, e ho deciso di pubblicarla adesso, a distanza di qualche tempo per vedere se qualche tuo appunto, o suggerimento, che dir si voglia, avesse trovato effettivo riscontro sul giornale.
Vediamo cosa è successo.
A) La tua osservazione è interessante, però per includere in sommario tutti i giochi recensiti (negli ultimi numeri viaggiamo ad una media di 17-18) ci vorrebbe una pagina con appendice pieghevole.
B) Su questo punto c'è una spaccatura non dissimile da quella esistente tra polo e riformatori. Molti lettori sono entusiasti di questo nuovo spazio perché consente loro di avere una finestra sul mondo delle console. Altri lo ritengono superfluo perché tanto acquistano ogni mese due o tre riviste specializzate.
Per risolvere questa diatriba temo che dovremo andare alle elezioni anticipate...
C) Fatto! Abbiamo inserito il rapporto qualità/prezzo che dovrebbe servire alla bisogna!
D) Direi che siamo sulla buona strada, no?
E) La curva d'interesse riflette la longevità del gioco. Ci sono giochi più immediati come gli sparatutto che iniziano subito con una curva alta d'interesse per quello che riguarda la giocabilità in termini di minuti, ore, giorni e settimane. Cioè sull'immediato. Mentre l'interesse si esaurisce poi nel lungo periodo. Dopo uno o più mesi uno prende il gioco lo ripone in un cassetto e non lo tira fuori mai più. Nei casi di giochi di strategia, invece, l'interesse iniziale è più basso, perché bisogna capire effettivamente come funziona il gioco, tutte le opzioni i comandi ecc. Mentre nel lungo periodo l'interesse rimane alto.
Lo giocano per mesi anni, magari con alternanza, ma senza mai scaricarlo definitivamente dall'hard disk perché sotto sotto non riescono a smettere di pensarci e covano l'intimo sogno di riuscire prima o poi a risolverlo!
Bene carissimo pirata. Spero che prima o poi incrocerai ancora le rotte di questo spazio della posta.
Un grosso Kiss!

IL NUOVO CHE AVANZA

Carissima e bellissima Silvia,
avrei voluto scriverti due mesetti fa, quando tu e tutta la nuova redazione di K avevate più bisogno di supporto morale, ma non sapevo ancora chi e come eri e, alla luce dei fatti, sono contento di non averlo fatto perché assurde ripicche vi avrebbero privato del mio sostegno.
In particolare è stata la lettera di Eugenio di Cosenza ad accendere il mio spirito "avatariano" e farmi lanciare nel

campo di battaglia in difesa dei deboli (sembra quasi il Proemio dell'Orlando Furioso!)
Le persone intelligenti, così credo che siano tutti i lettori di K, prima di giudicare una cosa aspettano di trovarsi di fronte al fatto compiuto ovvero, prima di falciare un giovane arbusto quale è la vostra redazione attendono che tutte le novità proposte dal direttore siano introdotte nella rivista.
Certo le critiche sono spesso costruttive purché fatte senza pregiudizi, e senza pregiudizi vorrei dire al nostro amico Eugenio che la nuova redazione, pur nell'euforia e nell'eccitazione che dà un nuovo lavoro, ha saputo tracciare una linea di continuità con quanto fatto dallo Studio Vit ed ha introdotto quelle poche novità che riteneva indispensabili per migliorare la "nostra" rivista e non, come pensano alcuni, per cambiare faccia a K in barba a tutti i lettori.
Non voglio fare il professore che sputa sentenze ma devo dire ai lettori più giovani che imparino ad osservare le cose da diverse prospettive e ché il loro giudizio sia sempre coerente con quello che c'è nella loro testa, non importa se contro il pensiero dei più.
Infine, se mi è concesso, vorrei dire un'ultima cosa, un ultimo sfogo, è ora di smetterla di colpevolizzare i videogiochi e di trattare i video-ludomani come minorati mentali: io ho 22 anni e sono impiegato commerciale presso un'industria dolciaria e ammetto che, dopo una, piacevole sì, ma stressante giornata lavorativa, niente è più rilassante di un Concerto Grosso di Corelli e di una scorribanda nei cieli di Tie Fighter o nelle lande tenebrose e insospitali di Pagan.
Dalla fibra ventricolare più profonda del mio cuore Ti giunga un istrionico "in bocca al lupo!".

Guarneri Damiano-Offanengo (CR)

Crepi il lupo, come si suol dire. Anche se penso che la povera bestia abbia già tirato le cuoia da tempo, infatti il mio lavoro procede a gonfie vele e come vedi ho ottenuto anche una pagina in più!
Ti ringrazio comunque per l'incoraggiamento e mi piacerebbe approfondire il discorso dell'industria dolciaria in cui lavori (slurp!).
Sono fermamente convinta anch'io che dopo una massacrante giornata di lavoro sedersi davanti al PC e caricare un game sia una cosa assai rilassante, ma per chi come me passa tutto il giorno davanti ad un PC scrutando pixelloni colorati il discorso cambia diametralmente... Cosa dovrei fare una volta giunta a casa per rilassarmi? Forse vendere saccottini del Mulino Bianco?
Scherzi a parte spero ti incontrarti di nuovo su queste pagine e ricambio il tuo "in bocca la lupo" per il tuo lavoro!

QUANTE POLEMICHE!

.....acquisto in genere tutte le riviste , da K a TGM e anche quelle meno conosciute , ma non riesco a capire il motivo di alcune polemiche che si sono scatenate sulle pagine della posta in questi mesi. A me sembra che tutti facciano bene il loro lavoro e che tutti abbiano lo spazio necessario, perchè tante frecciate?
Va bene che nel mondo dell'editoria probabilmente la competizione è alta è un po' di sana rivalità non guasta, anzi, spesso serve a migliorare il prodotto, ma non è che in questo caso si sta esagerando?
C.Mannu (Milano)

Avevo giurato e spergiurato di non occuparmi più di queste faccende. Appena arrivata il direttore mi aveva avvertita ; " guarda che cercheranno di attaccarci in tutti i modi, ma tu lascia perdere. Fai finta di niente." E così feci , dopo aver dato le dovute spiegazioni nei primi numeri .
Pensavo che, passata la buriana , ed avendo ognuno conquistato un proprio spazio (chi più, chi meno) si potesse continuare a lavorare, facendosi i ani affari propri. Ed invece no. Battute, frecciate, falsità, idiozie vere e proprie, bambinate e deliri talvolta incomprensibili continuano ad affollare alcune rubriche dei nostri rivali - ben al riparo dai rapporti ufficiali ad alto livello dove nessuno si azzarda a scendere così in basso. E allora tocca a me riguardarmi e rileggere queste stupidate, che spesso sembrano scritte da chi ha perso (o non ha mai avuto) il barlume della ragione.
Sembra quasi ci sia in atto una guerra santa, c'è addirittura chi si insedia come capobanda della "stampa indipendente" videoludica . Indipendente da chi o cosa ? E gli altri sarebbero dipendenti da chi o cosa ? Ma stiamo scherzando? Lasciamo queste boiate a chi deve conquistarsi la fiducia politica della gente . Noi ci occupiamo, molto più semplicemente, di videogames - con tutto quel che ne consegue.
In tutto questo, comunque, fa piacere rilevare come in momenti di grande incertezza come questi , esista ancora chi non ha dubbi sul proprio operato , a costo di sfidare la verità dei fatti. Vecchie schegge circolano esibendo insulsi inni all'auto-erotismo giornalistico , quando forse sarebbe stato più opportuno un maggiore pudore. E' stata l'ennesima esibizione di arroganza scambiata per passione. Evidentemente brucia, a chi di dovere, fare i conti i limiti della presunzione e passare alla cassa per pagare il conto, senza lasciare quest'incombenza ad altri. Ed evidentemente brucia ad altri ancora non avere rivali addormentati e consociativi, ma bensì un gruppo di giornalisti che si fa gli affari suoi, senza badare agli altri. E con questo - stavolta definitivamente - chiudo l'argomento! La prossima volta parlerò solo ed esclusivamente di me, racconterò tutto quel che avreste voluto sapere su Silvia e non avete mai osato chiedere . Sai che roba !?

6000 LIRE IN CAMBIO DI...

Cara Silvia dal numero scorso è cambiato qualcosa in K, non mi riferisco ai contenuti che io continuo a condividere pienamente (siete sempre i più forti!), ma al prezzo di copertina.
Beh, certo che 500 lire di aumento non sono poi la fine del mondo, però già nel numero di maggio parlavate di favolose sorprese...
Potrei avere qualche piccola anticipazione in esclusiva?
Roberto Biggi - Livorno

Caro Roberto eccoci pronti a stupirti con un mega servizio in anteprima su Last Dynasty e il favoloso posterone centrale. Ma naturalmente non è tutto qui, in un epoca in cui i "gadget" allegati alle riviste rappresentano un mezzo sempre più adottato per vendere qualche copia in più, abbiamo deciso anche noi di adeguarci.
Quindi dal prossimo numero potrete sollazzarvi con...
Eh, no, proprio non te lo dico, ma ti assicuro che la popolazione di Kappisti in continua a scesa rimarrà estasiata da questa nuova iniziativa.
Naturalmente la fantomatica novità di K 74, che uscirà in quel di Luglio, non sarà fine a sé stessa, ma solo la punta dell'iceberg di qualcosa di notevolmente più grosso!
Saremo ancora con voi per stupirvi con ogni mezzo a nostra disposizione, per choccarvi e per divertirvi.
Come? Ma semplice: facendovi giocare...

CYBER MASTER

**Sono un po' contrariato, lo ammetto...
Silvia ha avuto tre pagine e soprattutto si rifiuta ostinatamente di cedere ai miei corteggiamenti insistiti...
Non riesco a capire se non le sono gradito per via della mia struttura bionico-tentacolare o se per il fatto che sono milanista...
Bah, valle a capire le donne!**

Cyber Master

KING'S QUEST VI

Carissimo Cyber Master
è da 10 mesi che non riesco ad andare avanti nella soluzione di King's Quest 6:
1) Dov'è il fiume Stige (come ci si arriva?).
2) Come si fa ad oltrepassare il cancello nell'isola della Bestia?
Aiuto!!!
Fabio Lombardi - Padova

Ebbene sì, sono proprio carissimo, nel senso che costo molto, come avrà già avuto modo di constatare Stefano Orlandini da Milano. Eccoti le tue due risposte:
1) Per arrivare al fiume Stige segui questo itinerario: arriva davanti all'entrata degl inferi; utilizza lo xilofono fatto di ossa e vedrai ballare le guardie infernali. Prendi la chiave persa da una di queste durante il ballo, dai il biglietto alla seconda guardia ed entra negli abissi infernali. Esamina il corpo del guerriero morto e prendi il guanto corazzato, quindi prosegui verso il sentiero e arriverai davanti a Caronte che traghetta le persone da una sponda all'altra. Ha, dimenticavo! Quello che scorre tra le due sponde è proprio lo Stige!
2) Prima di oltrepassare il cancello dell'isola della Bestia prendi lo scudo dell'arciere di pietra per proteggerti, poi dovrebbe filare tutto liscio.

Pentium Delle Mie Brame

Sapiente Cyber Master
Volendo migliorare le prestazioni del mio modesto 386 per scopi videoludici mi consiglieresti di acquistare ora una scheda madre e CPU 486 DX266, oppure di optare per l'acquisto di un Pentium, visto che, con la sua progressiva diminuzione di prezzo, tra qualche mese sarà alla portata delle mie tasche?
Help Me!
Sauro Saraceni

Caro Sauro, il dilemma che mi poni è insidioso come quello della Sfinge. Devi tenere conto di tre elementi fondamentali a mio avviso.
1) Molti giochi richiedono sempre più spesso configurazioni mostruose, alcuni per avere la sufficiente fluidità d'immagine necessitano già di un Pentium, e temo che la situazione sia destinata a peggiorare, da questo punto di vista.
2) I costi delle due alternative sono poco raffrontabili, esiste un divario di prezzo piuttosto consistente anche se i Pentium come dici tu stanno diminuendo. La soluzione della scheda tutto sommato ti consente di rimanere all'avanguardia del mondo videoludico ancora per qualche tempo a prezzo relativamente contenuto.
3) Si sussurra che i Pentium della prima generazione non siano affidabilissimi, ho sentito qualche persona che ha avuto dei problemi.
Come vedi è impossibile dare una risposta definitiva, devi valutare bene soprattutto la tua situazione economica. Però, se proprio insisti posso dirti che dal mio punto di vista, se tu non hai problemi finanziari, ti consiglio un bel Pentium, così per un po' di tempo stai tranquillo...

Astinenza Da Simulazione Di Pallacanestro

Onnipotente Cyber Master
sono un appassionatissimo di basket: conosco tutto di tutti: (da Shaq a Danilovic). Vorrei assolutamente sapere se è in programma l'uscita su PC di NBA JAM o di qualsiasi altro gioco di basket. Vi prego rispondetemi al più presto o finirò col morire di noia; dopo avrete un morto sulla coscienza. P.S. Mi sembra di aver scritto tutto in 55 parole!
Giulio Prioli-Cattolica (RN)

Fermooooo! Non compiere gesti inconsulti! Anche se non si hanno notizie di conversioni del mitico NBA Jam su Pc, proprio in questo numero abbiamo recensito una simulazione di basket coi controfiocchi: NBA Live '95, anche questo proveniente da console, perciò se tanto mi dà tanto...

Myst? Un Mistero!

Supermo Cyber Master
sono bloccato nel gioco Myst.
Ho visitato tutti e 4i mondi paralleli riportando tutti i fogli blu e rosa. ho trovato il foglio bianco nello switch vicino al veliero.
Cosa devo fare ora?
Confido disperatamente in una tua risposta.
Stefano Orlandini-Milano

Mhhh... dunque se ho bencapito hai visitato tutti e quattro i mondi, quindi dovresti essere pronto per il gran finale.
Ogni che sei tornato indietro da un mondo dovresti aver riportato i fogli rossi e blu trovati nella libreria e inserirli nei due libri corrispondenti.
Dopo aver inserito ogni pagina, cliccando sul libro si chiuderà mentre cliccando sulla copertina potrai ascoltare un messaggio da sirrus o da Achenar.
Una riportata la quarta pagina di uno qualsiasi dei due libri, cliccando su di esso potrai ascoltare un messaggio che contiene un importante indizio: "Prendi l'ultimo libro sullo scaffale di mezzo, vai a pagina 158 e impara lo schema riportato. Utilizza questo schema sul muro del camino".
Devi copiare con attenzione questo schema, perché non ti sarà possibile portare il libro fino al camino.
Quindi entra nel camino e clicca sul pulsante rosso che vedi sulla sinistra.
Dopo che la porta si sarà chiusa, clicca sul muro in modo da inserire lo schema che hai trovato a pagina 158.
Se lo schema è corretto, il camino ruoterà, permettendoti di accedere alla stanza segreta.
All'interno di questa stanza si trovano un libro verde, una pagina blu e una pagina rossa. Cliccando sul libro ascolterai un messaggio lasciato da Atrus.
Non riportate le pagine blu e rossa nella libreria, o finirai l'avventura!
Atrus ti rivelerà che è necessario ritrovare un'ultima pagina.
Torna alla libreria entrando nel caminetto e premi il pulsante rosso: uscirai all'aperto.
Ora entra in gioco il messaggio che hai trovato diviso in due parti nel Mondo del Bosco e nel Mondo della Nave.
Segui le istruzioni: la pagina mancante si trova nella cripta descritta dal messaggio. Attiva tutti gli interruttori dell'isola, vai fino al molo e disattiva quell'interruttore.
Se hai fatto tutto correttamente, la cripta dovrebbe aprirsi.
Se la cripta non appare, significa che uno degli interruttori non è in posizione corretta.
Ora prendi la pagina verde e torna nella libreria. Porta la pagina verde fino alla stanza segreta dietro il caminetto e clicca sul libro. Ti troverai in una grande stanza. Atrus ti aspetta qui, seduto a una scrivania.
Dagli la pagina, e lui ti premierà con una concione sui propri figli.
Scoprirai che la causa dei suoi guai è stata proprio la loro sete di potere e vedrai come entrambi sono stati esiliati.
Segue il tanto agognato The End.
Dunque, penso di averti detto davvero tutto rimane solo un'ultima cosa da chiarire: il mio onorario!
Ti farò avere casa un bollettino postale per liquidare la mia consulenza.
Si sa che i Cyber Master sono esseri piuttosto avidi... Yak, Yak!

ONE MUST FALL

Illustrissimo Cyber Master
ti scrivo per chiederti se puoi rivelare le mosse fatality di O.M.F.
Ti prego rispondimi!
Luciano Piccinno - Brindisi

Ma allora lo spazio T.N.T. cosa ci sta a fare? Mi domando io. Però per dimostrare a te e a tutti gli altri lettori che i Cyber Master sono personaggi eletti che non vivono delle meschinità dei comuni mortali, voglio darti una risposta, anche se mi rendo perfettamente conto che sarebbe forse più logico che lo facesse il doctor Kernal, che sembra sia impegnatissimo in una seduta di abbronzatura agonistica alla piscina comunale.
Bene, prendi nota:

Jaguar:
Giù, avanti + Pugno
Indietro, giù, avanti + Pugno
Giù, indietro + Pugno
Salite sull'avversario, Giù + Pugno
Giù, giù, su + Pugno (Scrap)
Giù, giù, su + Calcio (Destruction)

Thorn
Avanti, avanti + Pugno
Saltate sul muro poi giù, avanti + Calcio
Giù, avanti + Calcio
Indietro, Giù, Avanti + Calcio
indietro, indietro, avanti + Pugno (Scrap)
Su, giù, pugno (Destruction)

Shadow
Giù, indietro + Pugno
Giù, indietro + Calcio
Giù, Giù + Pugno
Giù, avanti + Pugno
Avanti su, indietro + Pugno (Scrap)
Giù, giù + Pugno (Destruction)

Pyros
Giù + Pugno
Avanti, avanti + Pugno
Avanti, avanti, avanti + Pugno
Giù + Calcio
avanti, avanti, giù, giù, Pugno (Scrap)
Su, giù, su, giù, Pugno (Destruction)

Electra
Giù, indietro + Pugno
Avanti, avanti + Pugno
Indietro, giù, avanti, avanti + Pugno
Giù, avanti + Pugno
Indietro, giù, avanti + Pugno (Scrap)
Su, avanti, giù + Pugno (Destruction)

Chronos
Giù, indietro + Pugno
Avanti, giù, indietro + Pugno
Giù + Pugno
Giù, indietro + Calcio
Giù, avanti + Pugno (Scrap)
Avanti, indietro, avanti, indietro + Pugno (Destruction)

Katana
Giù, avanti + Pugno
Indietro, giù, avanti + Pugno
Saltare sulla testa dell'avversario, giù + Calcio
Giù, avanti + Calcio
Giù, indietro + Calcio
Avanti, giù, indietro + Pugno (Scrap)
Indietro, giù, avanti + Pugno (dopo il primo colpo) (Destruction)

Shredder
Giù, avanti + Pugno
Indietro, giù, avanti + Pugno
Giù, giù + Calcio
Giù, indietro + Pugno
Giù, giù, avanti + Pugno (Scrap)
Giù, su, su + Pugno

Flail
Avanti, avanti + Pugno
Indietro, indietro + Pugno
Giù, indietro, indietro + Pugno
Giù + Pugno
Giù + Calcio
Avanti, avanti, avanti + Pugno (Scrap)
Avanti, indietro, avanti, indietro + Pugno (Destruction)

Gargoyle
Salto, giù + Calcio
Giù, avanti + Pugno
Indietro, giù, avanti + Pugno
Avanti, avanti + Pugno
Indietro, giù, avanti + Pugno (Scrap)
Giù, su, giù, su + Pugno (Destruction)

Nova
Giù, giù + Pugno
Giù, avanti + Pugno
Salto, giù, avanti + Pugno
Giù, indietro + Pugno
Salto, giù + Pugno
Giù, indietro, avanti + Pugno (Scrap)
Giù, giù, giù + Pugno (Destruction)

Un'ultima avvertenza: per distruggere l'avversario in mille pezzi le scrap vanno eseguite prima delle destruction: buona demolizione!

CYBER MASTER

Nome: ....

Cognome: ....

Indirizzo: ....

Età: ....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.Progress via Pagliano,37 - 20149 Milano

I Belée® GIOCHI PER VOI — CONSOLLES department Exetera — I Belée® GIOCHI PER VOI — CONSOLLES department Exetera

Via Lorenteggio 22 (sotto i portici) - Tel. 02 - 42 300 10 - Negozio Tel. 02 - 422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

EDUTAINMENT

Titolo	Prezzo
Aladdin Lamp	49.000
Aladdin Activity Center	Telefonare
Autoroute Express ITA	185.000
3D Body Adventure	99.000
Adibu (Ita)	89.000
Background 250	39.900
Beyond Planet Earth	109.000
Buzz Aldrin's Race Into Space	128.000
Cinemania 95	128.000
CompUfix	39.000
Corsi di Lingua Multim.	cad. 79.000
Dinosaur Adventure	99.900
Encyclopedia of Science	349.000
Europe Alive	49.000
Family CD Value	99.000
Fractal Ecstasy	79.000
How the World Works	89.000
Hyper Stacks	59.000
Incredible Stowaway	169.000

L.109.000

Titolo	Prezzo
Insect Adventure	99.900
Internet Tools	49.000
Jump David Bowie	118.000
Ocean Adventure	99.900
Ocean Below	59.000
La Patente Facile	29.900
Lion King Story Book	Telefonare
Maniac Sports	59.000
Martin's Magic Illusion	89.900
Mega Clip Art 7000	119.000
My First Incr. Am. Dictionary	169.000
New York City Guide	69.000
Ultimate Human Body	169.000
USA Travel Guide Everywhere	109.000
Shuttle	69.000
Sound Sensations	39.000
Spiru Patatrac	109.000
Street Atlas USA	199.000
Super Wall Paper	29.900
The Way Things Work	169.000
VR Work Shop	119.000
World of Clip Art	49.000
World of Fonts & Icons	49.000
World War II Quiz Book	69.000

SONY CDU 55E DOUBLE SPEED CD ROM
VERSIONE IDE IN SCATOLA + CAVI + MANUALE + SERIE 10 CD:

1) MULTIMEDIA J. S.	1) PC KARAOKE
2) ROCK RAP & ROLL	2) TIME MAN OF THE YEAR
3) SHERLOCK HOLMES	3) BEST OF MEDIA CLIPS
4) MOVIE SELECT	4) CD ROM OF CD ROMS
5) PC KARAOKE	5) KING QUEST V
6) SPACE QUEST IV	6) WORLD ATLAS FOR MPC
7) HOME MEDICAL ADV.	7) WORLD FACT BOOK
8) BATTLE CHESS ENCH.	8) STELLAR 7
9) ARTS & LETTERS W.	9) PC ANIMATION FESTIVAL
10) FANTASY 4000 FONTS	10) DOOM

TUTTO A L.298.000+ IVA

QUI PUOI USARE
VISA
MasterCard
CartaSi

Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL 02-4222684

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

GAMES CD

L.98.900 — L.47.900

Titolo	Prezzo
11th Hour	Telefonare
1942 Pacific Air War-Gold	108.000
7th Guest -OEM-	48.000
Apache Longbow	95.000
Armored Fist	98.000
Beneath a steel sky	59.000
Best of Microprose	79.000
Bioforge	139.000
Call of Cthulhu	Telefonare
Club Football	Telefonare
Collezione 10 CD Vol.1	99.000
Collezione 10 CD Vol.2	99.000
Collezione 10 CD Vol.3	109.000
Collezione Flight Simulator	59.000
Conspiracy -OEM-	59.000
Creature Shock - Ribassato!	89.000
Cyber Race -OEM-	39.000
Cyberwar L. Man II (Ita)	148.000
Cyclemania	98.000
Dark Forces	89.900

L.89.900 — L.138.000

Titolo	Prezzo
Dawn Patrol	98.000
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Descent	95.000
Delta V	79.000
Discworld	138.000
Doom Companion	39.000
Doom II	79.000
Doom Mania -OEM-	39.000
Doom Mania II -OEM-	Telefonare
Doom III Accessory Pack	59.000
Dragon's Lair -OEM-	69.000
Dreamweb	105.000
Dune -OEM-	59.000
Ecstatica	Telefonare
Fifa Soccer + Joystick	98.000
Football Glory	88.000
Frontier First Encounter	98.000
Gabriel Knight -OEM-	59.000
Goblins 3	148.000
Guilty	118.000
Harpoon Classic	118.000
Hell	128.000
Inca	59.000
Inca II (Ita)	148.000
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Iron Assault	92.000
King Quest 6 -OEM-	49.000
King Quest 7	118.000
Kyrandia III	118.000
Lemmings New World	118.000
Little Big Adventure	Telefonare
Lost Eden	95.000
Mad Dog Mc Creek II -OEM-	65.000
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Magic Carpet	Telefonare
Mega Race -OEM-	38.000
Microcosm	148.000
Monkey Island I (Ita)	49.900
Monkey Island II (Ita)	49.900
Myst -OEM-	89.900
Myst	138.000
Nascar Racing (Ita) - Ribassato!	99.000
NBA Live 95	135.000
NHL Hockey 95	Telefonare
Noctropolis	Telefonare
Nova Storm	Telefonare

GAMES CD

L.37.900 — L.64.900

Titolo	Prezzo
Pinball Deluxe	88.000
Psychotron	119.000
Rebel Assault - Ribassato!	49.900
Return to Zork -OEM-	49.000
Sam & Max (Ita)	49.900
Sea Wolf	148.000
Secret Weapon of Luftwaffe	49.900
Sim City 2000 (Ita)	99.000
Spiru Patatrac	109.000
Star Trek 25th Ann. -OEM-	69.000
Star Trek Technical Manual	Telefonare

L.91.900 — L.135.000

Titolo	Prezzo
Star Trek Next Generation	Telefonare
Super Karts	135.000
Tank Commander	88.000
TFX	108.000
TFX -OEM-	79.000
The Last Dinasty	Telefonare
The Orion Conspiracy	95.000
Theme Park	108.000
Tornado -OEM-	59.000
Transport Tycoon	88.000
UFO (italiano)	89.000
Under a Killing Moon (ita)	Telefonare
US Navy Fighter	Telefonare
War Craft	Telefonare

L.138.000 — L.148.000

Titolo	Prezzo
Where...Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Armada	135.000
Wing Commander III	Telefonare
Who Shot Johnny Rock -OEM-	49.000
Wolf	Telefonare
Wood Ruff	Telefonare
World Hockey 95	95.000
X Com - UFO 2	95.000
X Wing Enhanced	49.900
Zio Arcibald	89.000

8 GRANDI TITOLI IN ITALIANO A SOLE L. 49.900

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
PREZZI DEL SOFTWARE IVA INCLUSA

GAMES FLOPPY

Titolo	Prezzo
1942 Air Pacific War	118.000
Aladdin	88.000
Armored Fist	98.000
Battle Chess	29.900
Chaos Engine	78.000
Dawn Patrol	105.000
Delta V	105.000
Descent	88.000
Doom II	79.900
Dreamweb	105.000
Dune	48.000
FIFA int Soccer	85.000
Football Glory	85.000
Frontier First Encounter	95.000
Guilty	99.000
Indiana Jones Fate of Atlantis	49.900
Indycar Racing	98.000
Indycar Track I - Circuits	38.000
Indycar Track II - Paint Kit	48.000
International Tennis	75.000
Jack Nicklaus Golf	48.000
Lemmings New World	118.000
LHX Attack Chopper	29.900
Lion King - Re Leone	85.000
Mortal Kombat	78.000
Nascar Racing	99.000
Nascar Circuits	Telefonare
Power Drive	78.000
Rampart	29.900
Sam & Max (ita)	128.000
Sim City	49.900
Simcity 2000	128.000
Super Karts	118.000
TFX	118.000
Theme Park	118.000
Tie Fighter	99.000
Tie Defender of Empire	99.000
Tornado & Desert Storm	108.000
Transport Tycoon	84.000
UFO (Italiano)	89.000
World Cup USA 94	88.000
X - Wing	Telefonare
X - Wing Livelli Suppl.	Telefonare

ADULTS CD

Titolo	Prezzo
101 Sex Position 1 or 2	85.000
3 D Darling	69.000
Adult Almanac	119.000
After Dark Trilogy	89.000
Amorous Asian Girls	79.000
Asian Invasion	79.000
Asian Ladies	69.000
Best of Vivid	89.0000
Bodacious Beauties	69.000
Buttman's European Vac	99.000
Cat & Mouse	109.000
College Girls	59.000
Cream de la Cream	79.000
Debbie Does Dallas	69.000
Devil in Mr. Jones	59.000
Dream Girls	69.000
Dream Machines	109.000
Electro Sex	99.000
Fantasy Interactive	89.000
Fao 2 or 3	55.000
Fao Gold 2 or 3	79.000
Fao Platinum	89.000
Forbidden Pleasures	79.000
Girls, Girls, Girls	55.000
Hidden Obsession	55.000
Hotter Heaven	79.000
Insatiable	69.000
Interactive Sampler	19.000
Legend of Kamasutra	69.000
Legend of Porn II	55.000
Max Hardcore Anal	69.000
Neuro Dancer	Telefonare
New Wave of Hookers	69.000
Penthouse II	Telefonare
Penthouse Interactive	Telefonare
Princess of Persia	69.000
Sakura	29.000
Scissors n Stone	99.000
Toys not...Boys	59.000
Virtual Vixens	Telefonare
Wicked Interactive	109.000

Tel. 02 - 42 300 10